포스트모템: 소니 밴드 스튜디오의 <언차티드: 새로운 모험의 시작>

(Postmortem: Sony Bend Studio's Uncharted: Golden Abyss)

작성자: 존 가빈(John Garvin), 제프 로스(Jeff Ross),
프랑수아 질베르(Francois Gilbert), 크리스 리스(Chris Reese)

작성일: 2012년 11월 8일

작가이자 디렉터인 존 가빈이 주로 작성한 놀라울 정도로 상세한 다음 포스트모템은 소니 밴드가 <언차티드: 새로운 모험의 시작>을 개발하면서 겪었던 굴곡을 보여준다. <언차티드: 새로운 모험의 시작>은 플레이스테이션 비타(PlayStation Vita) 론치 타이틀이자 프리미어 게임이다.

<언차티드: 새로운 모험의 시작(Uncharted: Golden Abyss)[1]>의 개발은 대단히 도전적인 모험이었다. 이 게임은 새로운 하드웨어를 위한 론치 타이틀이었고 따라서 우리 스케줄에는 여지가 없었다. 우리는 게임플레이 매카닉을 만들고 있었고 (운행(traversal), PS 비타의 터치, 자이로 컨트롤)에 경험이 없었다. 학습곡선(learning curve)은 거대했고 R&D 시간도 많이 들었다. 우리는 차세대 셰이더(shader) 기술을 이용한 렌더링 엔진을 새로 만들고 있었는데, 이는 우리 아티스트들이 애셋을 만드는 방법을 완전히 새롭게 배워야 한다는 뜻이었다. 우리가 작업하는 건 새로운 시리즈였고, 또 이것은 우리가 애셋을 만드는 방식부터 레벨 디자인까지 프로세스를 모두 교체해야 한다는 의미였다. 그리고 <언차티드> 타이틀 아래에서 일한다는 것은 시네마틱스와 디테일, 애니메이션, 완성도가 우리가 이전에 해왔던 것보다 기하급수적으로 늘어난다는 의미였다.

[1] 참조링크: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Special:RecentChanges&feed=atom

어쨌든, 우리는 가까스로 해내기는 했다. 하드웨어를 일정에 맞게 배송했을 뿐 아니라, 중요한 마일스톤도 지킬 수 있었다. 2011년 (PS 비타가 여전히 NGP로 불렸을 때) 플레이스테이션 미팅의 하드웨어 공개를 위한 키 데모와 벤 스튜디오 부 디렉터이자 기술 디렉터인 크리스 리스(Chris Reese)와 내가 무대에서 라이브로 게임을 시연했던 2011년 E3 프레스 컨퍼런스를 포함해서 말이다.

<언차티드: 새로운 모험의 시작>은 다른 개발자들과 미디어, 게이머들에게 소니의 대사 역할을 하면서, PS 비타 쇼케이스 타이틀이 되었다. 우리의 임무는 차세대 소형기기로 할 수 있는 것을 보여주는 것이었고 실제로 해냈다. 또한 끝내주는 '언차티드' 게임을 만들어냈다고 생각한다... 하지만 쉽지는 않았다.

경고: 아래 글은 <언차티드: 새로운 모험>에서 제품의 거의 모든 면을 다루기 때문에 스포일러가 많다. 주의하기 바란다.

잘된 점

1. 스토리

(주: 재미나게도 '스토리' 역시 잘된 점에 포함된다. 전체 이야기 프로세스를 더 명확하게 그리기 위해 잊지 말고 도입부를 읽기 바란다.)

<언차티드> 같은 이야기 중심 게임에서는 스토리가 전부다. 스토리는 게임의 위치와 캐릭터, 행동, 애니메이션, 기성 형식과 시네마틱스를 끌고 간다. 거기까지 가는 데 시간이 걸리긴 하지만 스크립트가 완성되면, 이야기는 전체 게임을 위한 청사진이 된다. 우리가 <새로운 모험의 시작> 스크립트를 우리의 성공 스토리 중 하나라고 생각하는 몇 가지 이유가 있다.

첫째, 스토리가 여러 차례 재 작업되었음에도 스토리 안에서 핵심적인 시각 요소들은 그대로 유지되었다. 따라서 우리는 시간이 많이 걸리는 시각 요소 작업이 버려지지 않으리라는 자신감을 가지고 일할 수 있었다. 예를 들어, 시작부터 우리는 드레이크(Drake)가 일곱 황금 도시 중 하나인 퀴비라(Quivira)를 구하고 찾으리라는 걸 알고 있었다. 이로 인해 우리는 퀴비라의 건축과 동굴, 사원, 조각상, 옛터 들을 위한 시각화 개발을 아주 일찍 시작할 수 있었다.

또 퀴비라가 열대 다우림 내에 깊숙이 숨어 있게 되리라는 걸 알고 있었다. 처음

시안에서 열대 다우림의 위치는 여러 번 바뀌었지만(멕시코, 중앙 아메리카, 남아메리카) 열대 다우림 세계가 있어야 한다는 사실에는 의심의 여지가 없었다. 그래서 심지어 우리가 PS3에서 PS 비타로 바꾸기도 전에 배경 팀에서 많은 양의 R&D를 완성할 수 있었다.

둘째, 우리가 개발을 시작했을 때, 스크립트는 정해져 있었고(한 가지 커다란 예외는 '잘못된 점'의 "범위" 항목을 보라) 이는 전체 게임을 위한 뼈대가 되었다. 게임 개발은 게임플레이를 반복해야 하기 때문에 골치 아픈 작업이다. 당신은 게임을 재미있게 해주는 것을 발견하면서 상황을 바꾸고 싶어한다. 하지만 우리는 처음부터 게임플레이에서 내러티브를 가능한 많이 분리할 필요가 있겠다고 느꼈다. 바뀔 수 있는 것들에서 재미를 찾기 위해, 그리고 값비싼 내러티브 요소를 내버려두기 위해.

예를 들어, 스토리상 드레이크와 테이스가 죄수로 잡혔다가 탈출하고 그 가운데서 도난 당한 금 부적(게임의 중요한 맥거핀 중 하나)을 찾는 장소인 샨티 타운(Shanty Town)이 필요하다. 샨티 타운 레이아웃의 정확한 디테일, 플레이어의 최근 경험, 트래버스 길들과 전투지역 모두 우리가 게임플레이 매커니즘을 개선하는 동안 바뀌었다. 하지만 스토리 상 절대 바뀌지 않는 시퀀스가 있다.

- 드레이크는 깨어나 자신이 죄수라는 것을 알게 된다. 체이스(Chase)는 그를 탈옥시킨다.
- 체이스는 드레이크를 구에로(Guerro)의 사령부로 데려가서 그녀의 부적을 취한다.
- 도중에 드레이크와 체이스는 구에로와 함께 있는 단테(Dante)를 보고 단테가 그들을 배신했다는 것을 깨닫는다. (놀랍지는 않다.)
- 드레이크는 체이스의 퀘스트에 투자하게 되고 그녀를 돕기로 한다.
- 드레이크는 부적을 되찾고 체이스에게 돌려준다...... 이제 체이스는 드레이크를 믿는다.

핵심적인 내러티브 비트는 바뀌지 않기 때문에 우리는 각 레벨에 필요한 캐릭터 애셋을 알고 모션 캡쳐 퍼포먼스 촬영 계획을 짜고 일정을 잡을 수 있었다. 작업이 뒤집힐지도 모른다는 두려움 없이 배경 자산과 소도구를 구축하고, 플레이어의 이동 경로와 AI, 수집품의 배치를 미세 조종하기 시작할 수 있었다. 각 레벨을 더 재미있게 만든다고 내러티브를 바꿀 필요가 없었다. 만약 디자이너가 우리에게

와서 “이봐, 드레이크가 흔들리는 옥상에 있고 옥상이 무너지면 더 재미있을 거야”라고 말했다면, 우리는 아무 문제 없다고 말할 수 있었다. 왜냐하면 그것은 스토리의 핵심 비트에 영향을 주지 못하기 때문이다. 하지만 만약 디자이너가 “이봐, 드레이크가 산 속에서 깨어나고 얼음 동굴을 파서 나와야 한다면 재미있지 않겠어?”라고 했다면, 문제가 되었을 것이다.

샨티 타운 오프닝 중 한 장면. 제작 과정에서 레벨의 흐름이 꽤 바뀌었음에도 이 같은 스토리 비트는 몇 달 전에 고정되어 있었다. 따라서 나중에 뒤집힐 염려 없이 값비싼 시네마틱스 제작을 시작할 수 있었다.

우리는 개발 선택사항들이 텍사스 홀덤(Texas Hold'em)의 “두 장이면 뭐든(any two cards)” 철학과 거의 유사하다고 느꼈고, 여전히 느끼고 있다. 차가운 산간 환경과 얼음으로 뒤덮인 바위 트래버스가 열대 우림 환경과 오래된 폐허를 가로지는 트래버스보다 더 나은가? 주어진 디자인의 선택은 잠재적으로 게임에 긍정적이고 부정적인 요소를 가져다 줄 수 있었다. 고정된 스크립트는 중대하고 비용이 많이 드는 변화로부터 우리를 보호해주었다. 게임플레이는 원하는 것을 모두 바꿀 수 있었지만 내러티브 비트는 우주의 법칙만큼 정지 상태로 남았다. 구조 내에서 계속되는 변화들은 스토리에 의해 만들어지는 건가? 문제 없다. 내러티브의 근간을 바꿀지도 모를 큰 변화? 아니, 아니다.

스크립트는 핵심 제작이 시작되기 전에 짜맞춰졌기 때문에 우리는 모든 캐릭터 자산과 배경, 환경 등등을 구축하는 계획과 일정을 짤 수 있었다. 고정된

스크립트는 외주제작에도 도움이 되었다. 우리는 애니메이션, 모션 캡쳐, 오디오 등 우리를 도와주는 그룹에게 확정된 계획이 얼마나 고마운지 계속해서 들었다.

우리는 2011년 1월에 시작해서 그 해 5월까지, 단 여섯 번의 촬영으로 퍼포먼스 캡쳐를 완료했다. 각 촬영은 리허설 하루와 촬영 이틀, 총 사흘이 걸렸다. 이것은 우리가 5개월 걸릴, 200쪽의 스크립트를 퍼포먼스 캡처를 단 12일 안에 끝낼 수 있었다는 뜻이었다. 각 신과 샷들을 쓰고 다듬는 동안, 스토리의 주요 비트는 결코 바뀌지 않았다. 스토리가 불안정했다면 이런 공격적인 (그리고 원가를 절감하는) 일정은 불가능했을 것이다.

2. 외주 제작

<언차티드: 새로운 모험의 시작>은 55명의 핵심 팀만을 기반으로 하기엔 훨씬 큰, 거대한 게임이다. 게임을 끝내기 위해 우리는 여러 지원 팀들의 노고에 의존했다. MK 프로덕션(MK Productions/다섯 명)은 우리의 거대한 동영상 작업 중 상당부분을 해주었고, 스크래치 이미지(Scratch Image/세 명)는 립싱크와 얼굴 애니메이션 거의 대부분을 했다. 포스터 시티(Foster City/열 명)에 있는 우리 프로듀싱 팀은 로컬라이제이션과 QA, 지원 그룹과 포커스 테스트 등의 연락을 포함해 모든 일의 세부계획을 다뤘고, 소니 뮤직 팀(Sony music team/서른다섯 명)은 사운드트랙을 작곡하고 프로듀싱했다. 소니 사운드 부서(Sony sound department/서른네 명)는 모든 게임 음향효과와 VO를 개발했다. 비주얼 아트와 서비스 그룹(the Visual Arts and Services Group/서른두 명)은 시네마틱 동영상과 모션 캡처 제거 작업을 도왔다. 우리는 모든 모션 캡처를 컬버시티 모셥 캡쳐 스튜디오(Culver City motion-capture studio/서른 명)에서 했다. 그리고 퍼포먼스 캡처 디렉터와 배우들(열한 명)은 캐릭터에 생명을 불어넣었다. 유럽과 아시아, 라틴 아메리카 지사를 책임지는 팀에는 물론, 글로벌 테크놀로지와 플랫폼 아키텍쳐, 게임 테크, HR, 재정, PR, 마케팅, 경영 관리에서 일하는 사람들을 비롯해 셀 수 없이 많은 사람들이 있다.

이 모든 사람들을 조직화하기 위해선 엄청난 양의 지시와 계획, 일정이 필요했다. 보통 내부 애셋을 구축하는 우리 스튜디오 프로덕션 매니저에겐 외주 제작을 관리하는 것이 두 번째 주된 업무가 되었다. 그렇긴 해도, 외부 작업은 지원 팀의 핵심 제작 매니저들의 도움 없이는 불가능했을 것이다. 그것을 해내기 위해서는 핵심 관리 역할에 견고하고 상황을 앞서서 주도하며 조직화된 인물들이 필요하다. 우리는 아주 운이 좋았다. 어쩌면 당신은 크레디트 롤을 읽으면서 '아…

비디오게임을 만들기 위해 많은 사람들이 필요하지는 않아... 얘네들이 부풀려 썼군'하고 생각할 때가 있을지 모른다. <언차티드: 새로운 모험의 시작> 크레디트 롤은 7분 길이인데, 게임을 만들고 플레이어들에게 어필하기 위해 그 모든 사람들과 그 이상이 동원됐다.

마지막으로, 나는 우리가 노티 독(Naughty Dog)에서 받았던 도움의 양을 충분히 표현할 수가 없다. 작가이자 크리에이티브 디렉터인 에이미 헤닝(Amy Henning)은 캐스팅을 하고, 디렉터를 선택하고, 모든 스크립트의 매 페이지를 읽고, 조언하고 제안하고 검토하는 데 꽤 도움을 줬다. NDI 디자인과 엔지니어링 스태프는 프로젝트 내내 질문에 답하는 데 도움을 주었다. 우리는 컬버 시티에 있는 NDI의 모캡 스튜디오를 이용할 수 있었다. 그리고 나중에 읽게 되겠지만, 엔지니어링 시스템과 거대한 구조, 우리 게임을 보다 확실하게 만들기 위한 애니메이션 라이브러리의 청사진으로 NDI의 소스 코드를 사용했다. NDI 없이는 <언차티드: 새로움 모험의 시작>은 없었을 것이다.

3. 포커스 테스트

기존 게임에서는 대개 개발 마지막 단계에 제한된 양의 포커스 테스트만 했다. 이유 가운데 일부는 일정과 세부계획 때문이었다. 게임이 너무 늦게 나와서 포커스 테스트로 알 수 있는 문제를 처리할 시간이 정말 없다고 느꼈다. 하지만 우리의 태도도 문제였다. 우리는 개발자였다! 우리가 일개 게이머들에게 무엇을 배울 수 있을까? 이건 정말 잘못 생각한 거였다.

포스터 시티에 있는 우리 프로듀서들은 여러 해 동안 포커스 테스트의 장점을 칭찬했다. 왜냐하면 이것이 '언차티드' 게임이었기 때문에, 그리고 노티 독은 포커스 테스트를 정말 완벽하게 프로세스에 일치시켰기 때문에 우리 역시 기꺼이 받아들이기로 결심했다. 그렇게 하길 정말 잘했다.

우리는 구인과 설문지에 도움을 줄 컨설턴트를 고용했고, 처음으로 여섯 개의 PS 비타 스테이션과 함께 내부 포커스 테스트 구역을 만들었다. '오버 더 숄더' 카메라와 우리 책상으로 바로 송신되는 비디오 피드가 완비된 것이었다. 이를 통해 포커스그룹이 PS 비타 터치와 모션 컨트롤을 어떻게 사용하는지 볼 수 있었다. 팀원 누구나 포커스 테스트 플레이스루(playthrough)를 볼 수 있었고 팀원들에게 보라고 장려했다.

벤 스튜디오의 새로운 포커스 테스트 구역. 각 위치에는 게이머들이 PS 비타 컨트롤을 어떻게 사용하는 볼 수 있게 하는 외부 카메라가 설치되어 있다.

이 게임을 개발하는 데에는 1년이 넘게 걸렸고, 우리가 2011년 9월 말에 마침내 처음부터 끝까지 플레이 할 수 있는 게임의 구조를 대충 끼워 맞췄을 때는 알파버전(Alpha)으로부터 겨우 몇 주 남은 상태였다. 미완성인 레벨이 많았다. 종종 한 레벨에서 다른 레벨로 로드나 스트림이 되지 않았다. 미완성된 부분과 크래시 버그, 다듬은 게 사라지거나, 콘텐츠가 빠져있었다. 하지만 처음으로 게임을 정말로 플레이 할 수 있었고 게임이 어떤지 감지할 수 있었다.

크리스 리스(Chris Reese)가 빌드를 처음 플레이 한 사람 중 하나였다. 그는 복잡한 심정으로 돌아왔다. "괜찮은 것도 있었어... 재미가 없진 않더라고......" 찬사는 거의 찾아볼 수 없었다. 우리 프로듀서의 리액션은 더 드라마틱했다. 그는 이틀 동안 우리 게스트 사무실에서 빌드를 플레이 했고 내가 사무실을 지나칠 때마다 그가 PS 비타를 욕하는 것을 들었다. 좋지 않았다. 그는 다 하고 나서 우리에게 가능성을 볼 수 있었다고 말했다. 그저 수천 개의 자잘한 것들이 잘못됐을 뿐, '큰 것'이 잘못되지는 않았다는 것이다. 그가 했던 말 "능지처참"은 다음 몇 주 넘게 우리의 진언이 되었다.

그래서 우리는 첫 내부 포커스 테스트로부터 어떤 일이 생기리라는 것을 알았다. 우리는 현지 게이머 여섯 명을 고용해 플레이를 하게 하고 이틀 동안 그들의 액션을 연구했다. 두세 시간마다 그들을 멈추고 설문지에 답하게 했다. 마지막엔 그룹 인터뷰를 했는데 그들이 좋아했던 것을 아주 자세히 말할 수 있는 자유분방한 토론이 되었다. 비난 받을 수 있는 모든 사소한 것을 그들은 말했다.

그들이 제시한 문제들 중 많은 부분은 우리가 이미 알고 있는 것이었지만, 우리가 몰랐던 몇몇 중요한 문제들도 있었다. 우리는 그들의 플레이 세션으로부터 정보를 모은 메트릭 시스템도 똑같이 중요한 비중으로 다뤘다. 얼마나 자주 죽는가? 어디서 죽는가? 각 레벨에서 얼마나 오래 있는가? 어디서 꼼짝 못하게 되는가? 전투 장면이 얼마나 지속되는가? 탄약을 얼마나 쓰는가? 등등. 이 메트릭은 매우 유용한 것으로 입증되었다. 다음이 우리가 포커스 테스트로 알게 된 중요한 것들 중 가장 흥미로운 부분이다.

게임 길이. 게임이 크다. 필요보다 훨씬 더 크다. 우리는 게임에서 플레이 타임에 관한 한 결코 인색하게 굴지 않았다. 나는 <사이폰 필터(Syphon Filter)> 타이틀의 대부분이 <레지스탕스: 레트리뷰션(Resistance: Retribution)>처럼 8~10시간을 기록했다고 생각한다. <언차티드: 새로운 모험의 시작>을 처음 오픈 했을 때는 16시간 걸렸다.

미친 소리로 들리겠지만, 솔직히 그때까지 우리는 게임이 충분히 길지 않다고 걱정하고 있었다. 플레이어는 서사시 <언차티드>의 느낌을 받기 위해 게임에 충분한 시간을 쓰지 않았을 것이다. 게임 길이에 대해 일찍 확인 받은 것은 마지막 수정을 하는 데 엄청나게 도움이 되었다. 새로운 콘텐츠를 더하려고 애쓰는 대신 콘텐츠를 줄일 수 있었기 때문이다.

흐름(Flow). 게임에는 플레이어들이 단순히 갇히거나 길을 잃는 다양한 구역이 있다. 이것은 16시간 플레이타임에 기여하는 것 중 하나였다. 우리 메트릭은 플레이어들이 대부분의 시간을 쓰고 있는 곳을 정확하게 보여주었고, 이를 해결할 수 있었다.

예를 들어, 문제 장소 중 하나는 드레이크가 앞으로 나아가기 위해 네 개의 키메라 상을 찾아야 하는 곳으로, 챕터 15의 미로였다. 바위 절벽을 올라가는 것이 충분히

분명하게 보이지 않은 탓에 플레이어들이 몇 시간 동안 여기서 꼼짝 못했다. 또 방들은 똑같이 보이거나 너무 어두웠다. 우리는 이 문제들 대부분을 바로잡을 수 있었다. 천장에 구멍을 내서 빛이 들게 하고, 조각상을 더 대중적으로 만들고, 방을 더 특색 있게 만들었다. 이런 해결책으로 문제를 해결하지 못하면 플레이어가 상징물을 수집하면 업데이트되는 인터랙티브 지도를 더했다.

이런 유형의 문제를 바로잡음으로써 게임플레이를 (좋은 방식으로) 단축시키면서 게임 흐름을 개선할 수 있었다. 출시할 때에도 게임은 여전히 10~12시간 길이였지만 (다시, 잘못된 점의 '영역' 항목을 보라) 이 문제 구역에서는 플레이어들이 불만을 느끼지 않았다.

체이스의 캐릭터. 일반적으로, 포커스 테스터들은 게임의 새로운 여자 주인공인 체이스를 싫어했다. 이것은 놀라움으로 다가왔다. 우리는 확실한 캐스팅 프로세스를 거쳐서 여배우를 캐스팅했는데, 가능성 있는 여배우들이 몇 주에 걸쳐서 수십 번 리딩을 했었다. 놀란 노스(Nolan North)와 함께 대본을 읽는 오디션도 거쳤다. 모두 크리스틴 라킨(Christine Lakin)이 굉장하다고 생각했고, 따라서 그녀에겐 아무 문제가 없었다.

그리고 우리는 퍼포먼스 캡처를 모두 노티 독 스타일로 했다. 퍼포먼스를 캡쳐하기(모션 캡쳐와 목소리를 동시에) 전날 배우와 감독이 온종일 리허설을 하는 것은 우리에게는 새로운 방식이었다. 연기는 아주 뛰어났고, 캐릭터는 자연스러워 보였고, 정감 어린 농담도 오갔으며 공감대가 형성되었다. 그러니 퍼포먼스 캡쳐에도 문제가 없었다.

우리가 발견한 문제는 글이었다. 스크립트에서 체이스는 좀 건방지고 비꼬는 캐릭터였다. 크리스틴은 이 대사들을 의도되고 취한 것처럼 읽었고 이로 인해 체이스를 불안해 보이게 만들었다. 드레이크는 그녀에게 바로 반격하도록 쓰여 있었다. 그녀를 못살게 굴고, 회유하면서 말이다. 우리는 그들의 농담이 훌륭하다고 생각했고, 놀란은 그녀의 음성과 반격하는 태도, 농담을 바꾸기 시작했다. 플레이어가 이를 마음에 들어 할 줄 알았다.

하지만 그렇게 되지 않았다. 에이미 헤닝은 우리에게 스크립트의 여성 캐릭터가 이런 장르에서는 너무 세니, 너무 적극적으로 만들거나 어리석게 만드는 것(나는 여기서 심하게 바꿔 말하고 있다) 사이에서 줄타기를 해야 한다고 경고했다.

단도직입적으로 말하면 포커스 그룹은 체이스를 겁쟁이, 칭얼대는 사람, 나쁜 년이라고 불렀다.

그 '나쁜 년'이라는 꼬리표는 불공평했다. 그 격언이 뭐였더라? 남자가 강압적으로 행동하면 그는 "관리 능력 있고 적극적인 실제 리더"지만, 여자가 그렇게 행동하면 그녀는 악착 같고 나쁜 사람이다." 젠더에 대한 불공평한 고정관념이지만 우리가 해결해야 할 문제였다.

어떻게? 그녀를 덜 적극적이고 덜 비판적으로 만들었다. 원래 스크립트에서 그녀는 드레이크에게 숯 탁본(charcoal rubbings)이 '구식'이라고 말하지만, 새로운 스크립트에서는 그게 쿨하다고 말한다. 포커스 테스터들이 체이스가 칭얼댄다고 불평한 것은 정확했다. 원래 스크립트에서 그녀는 "하나님 맙소사" 같은 말을 하느라 시간을 너무 많이 쓰고 매번 드레이크가 흔들리는 구조물로 희생자를 떨어뜨릴 때마다(그는 걸핏하면 그랬다), 또 뭔가 잘못되거나 예상치 못한 일이 벌어질 때마다 비명을 지른다. 그래서 우리는 그런 반응들을 상당수 바꿈으로써 그녀의 캐릭터를 강하게 만들었다.

그들이 그녀를 "겁쟁이"라고 한 것 역시 정당한 평가였다. 게임플레이 때문에 우리는 계속해서 드레이크가 어떤 행동을 취할 필요가 있는 상황으로 체이스를 몰았다. 게으르다고 해도 좋지만, 우리는 몇몇 '프린세스 피치(Princess Peach)' 시나리오에서도 그렇게 했다... 불쌍한 체이스는 계속해서 진저리 나게 하고, 총질하고, 기진맥진하고, 끌려 다니고, 유괴되는 것처럼 보인다. 우리는 체이스가 희생자가 되는 경우를 줄이도록 시나리오를 바꿔 우리가 할 수 있는 한 수정했다.

예를 들어, 챕터 10에서 드레이크는 다리에서 폭력배가 체이스의 목을 조르는 것을 본다. 원래는 드레이크가 폭력배를 없애기 위해 수십 초를 저격용 소총을 사용하거나 체이스가 죽는다. 수정된 버전에서는 체이스가 폭력배를 걷어차고 도망친다. 체이스가 도망칠 때 여전히 드레이크의 보호를 받지만, 적어도 주도권과 힘을 보여주고 완전히 피해자도 아니다.

우리는 또한 포커스 테스터들이 드레이크에게서 영향을 받는 것을 발견했다. 그가 체이스와 함께 계속 곤경에 처해 있을 동안 짜증이 난 것처럼 보이기 때문에, 포커스 테스터들 역시 체이스에게 짜증을 느꼈다. 그래서 체이스를 수정할 때, 드레이크 역시 수정했다. 드레이크가 체이스에게 좀 더 긍정적인 반응을 보이도록

한 것이다. 위에서 언급한 다리 장면에서 원래는 드레이크가 목이 졸린 그녀를 보고 “또야!” 하며 격분하는 반응을 보이지만, 수정된 스크립트에서는 뭔가 행동하는 체이스를 보고 이렇게 말한다. “체이스, 오~ 좋았어!”

A	B	C	D	E
igc_col_entrance_closed_door				
	016:30:58:13	Chase: Oh, how did he move this by himself? Chase: Oh, how did he move this by himself?	her straining makes her voice rise too high. Bring it down a notch, more natural.	changing performance
	016:31:14:06	Drake: You'll learn very quickly in this business that sometimes up is down. Drake: The stairways have all been eroded. We have to find a way up to that ledge.	thinking to himself...	Replacing line, changing performance
	016:31:17:08	Chase: We uh, thinking outloud again here? Chase: We uh, thinking outloud again here?	Try a different tone here... This comes off as very smart alecy compared to the rest of the scene...	changing performance
	016:31:19:09	Drake: No, that time I was lecturing. Drake: No, that time I was lecturing.	Drake will need to read this again to match Chase's new tone.	changing performance
igc_col_entrance_chase_buddy_lift				
	016:55:40:20	Chase: Oh great. That's not going to help us now. Chase: Maybe there's another way up there.	less complaining, more hopefull and helpful	Replacing line, changing performance
igc_col_entrance_chimeras_puzzle				
	009:46:04:02	Chase: Heh. Dante said you were a walking encyclopedia. Chase: Huh, I guess I should've paid more attention in school.	Need to remove the Dante reference. Make Chase less mean.	Replacing line, changing performance
	009:46:06:05	Drake: Well, Dante said a lot of things, remember? Drake: Yeah... Well I didn't learn any of this is school.		Replacing line
	009:46:23:07	Chase: whoa, ahh! The head moved! It scared me half to death! Chase: whoa, ahh! The head moved! It startled me half to death!	More startled, less scared. Tone down reaction just a notch.	Replacing line, changing performance
	009:46:23:07	Drake: Whoa, careful.	need Drake's lines and reactions to her almost falling.	changing performance
mov_col_chamber_fathers_b				
	011:50:41:08	Chase: No. No. If my grandfather believed the sword of Stephen was real and it was here somewhere, you can bet on it. Chase: No. No. If my grandfather believed the sword of Stephen was real and it was here somewhere, you can bet on it.	Chase is too angry here. Tone doesn't match the rest of the scenes.	changing performance

포커스 테스트 결과로 수정한 체이스와 드레이크 대사의 몇 가지 샘플. C가 대사인데 검은 텍스트는 원래 대사이고, 빨간 텍스트는 수정된 것이다. D는 배우들에게 주는 지시사항이다.[2]**.**

‘스크립트는 정해져 있다’는 것에 맞춰 예산에 접근하자, 모든 새로운 대사들이 기존의 동영상과 립싱크에 맞추기 위해 쓰였다. ADR(비디오 재생을 보는 동안 배우들이 대사를 말하는 과정)의 마술에 감사한다. 우리는 동영상의 단 한 프레임도 다시 할 필요가 없었다. 그리고 나서 세 번째 포커스 테스트에 착수했고, 교체된 대사들이 삽입되자 포커스 테스터들은 더 이상 체이스에 대해 불평하지 않았다. 게임이 출시됐을 때 그래도 체이스를 좋아하지 않는 플레이어들도 있었지만(잘못된 점에서 ‘스토리’ 항목을 보라) 포커스 테스트 데이터가 없었다면 아무도 체이스를 좋아하지 않았을 것이다. 그랬다면 게임을 망쳤을지도 모른다.

시작. 원래, 게임은 2장의 단테와 드레이크가 배낭을 놓고 산길을 따라 밧줄 다리로 향하는 장면에서 시작했다. 우리는 일부러 억제되고 캐릭터에 집중한 오프닝을 선택했다. 그것이 <언차티드 2: 황금도와 사라진 함대(Uncharted 2: Among

---

[2] 원본 이미지: http://gamasutra.com/db_area/images/feature/181082/image3.jpg

Thieves)> 오프닝이었던 영화적이고 수직적인 열차 잔해와 경쟁하기 어렵다는 것을 알면서도.

우리는 2장의 대화가 활기차고, 트래버스가 자연스럽게 진행되고, 경치가 반짝거릴 때까지 수정하느라 몇 주가 걸렸다. 하지만 포커스 테스터들은 게임에서 35분 가량까지 첫 총탄을 발사할 수가 없었기 때문에 오프닝이 너무 느리다고 불평했다. 여기저기 너무 돌아다녀야 했고, 퍼즐이 너무 많았으며, 말도 많았다. 그들은 그런 것들을 좋아했지만, 또한 총을 쓰고 싶어했다. 제발, 제발, 총을 쏘게 해주세요.

그래서 프롤로그를 넣었다. 우리가 이미 다운로드 할 수 있는 데모 버전에 서펜트(Serpent) 사원 레벨을 쓰고 있었기 때문에, 미래의 한 장면을 삽입하는 "플래시 포워드(flash-forward)" 기법을 쓰면 지나친 스포일러가 될 수도 있음을 알고 있었다. 이 기법은 어떤 사건으로 게임을 시작하는 좋은 방법이었다. 단테의 용병 군대가 싸우는 동안, 드레이크가 흥미롭게 생긴 퀴비라 조각상 곳곳을 올라가고, 열대 우림 위로 높이 솟은 절벽에 매달리고…

하지만 새로운 오프닝이 많은 액션으로 게임을 시작함으로써 속도를 개선할 수 있었음에도, 수정된 소개 영상이 더 이상 없었기 때문에 전반적인 프레젠테이션을 헤쳤다. 첫 레벨의 서펜트 사원 영상은 아주 작은 퍼포먼스 캡처와 솔직히 다듬어지지 않은 대화(드레이크의 상투적이고 잊기 쉬운 대사 "젠장, 지옥에서 보자!"는 작가로서 마음에 드는 부분은 아니다)가 담긴, 저 예산의 결과였다. 하지만 그 영상은 결코 짧은, 로드 되는 시간의 컷 신 이상을 의도한 것은 결코 아니었다. 그렇게 게임을 시작하고 싶지는 않았지만 더 나은 것으로 대체할 시간이나 예산이 없었다.

게임의 오프닝을 바꾸느라 우리가 원래 계획했던 예산을 많이 투자한 영상(오른쪽)이 아니라, 저 예산의 영상으로 게임을 시작해야 했다(왼쪽). 새로운 오프닝은 속도와 게임플레이 흐름에는 도움이 되었지만 프레젠테이션과 스토리를 해쳤다.

결국, 이런 변화가 충분치 않았음에도 우리는 전투 2장에 시퀀스를 더해야 했다. 이것은 정해진 스크립트가 개발을 해치는 예다. (잠시 후에 더 알아보겠다.) 우리는 이미 드레이크가 귀베로의 폭력배에게 소개되는 스페인의 분묘지 장면들을 찍고 연출했기 때문에 나쁜 사람들을 더 빨리 소개하기가 어려웠다. 우리는 드레이크에게 아무나 소개할 수 없었다. 그것은 '언차티드'가 될 수 없었기 때문이다. 드레이크는 정당한 동기가 있어야 했다. 우리의 해결책은 최선은 아니었다.

> 드레이크
> 누가 우리를 쏘는 거지?
> 단테
> 내가 어떻게 알아? 밀렵꾼이겠지. 그 놈들은 항상 여기 와.
> 드레이크
> 귀베로 일당일 수도 있겠군.
> 단테
> 아니야, 내가 말했잖아. 귀베로는 여기 안 와,

다시, 몇 주 동안 주의 깊게 편집한 귀베로의 악당 소개 신은 버려졌다. 서둘러 쓰인 픽업 VO와 게임 내 애니메이션을 써서 이들을 먼저 등장시켜야 했기 때문이다.

결말. 포커스 테스터들은 또한 결말에 대해서도 불평했다. 너무 느리고 실망스럽다고 얘기했다. 원래 결말에서는 플레이어가 체이스를 큰 돌덩이 아래에서 구하면 그녀가 위험한 길을 따라 트래버스하는 것을 도와야 했다. 무너지는 조각상과 떨어지는 바위들을 피하고 결국 주변에 동굴이 붕괴되면서 설리(Sully)까지 가게 되는 것이다.

포커스 테스터들은 플레이어들이 두목을 이기고 여자 주인공을 구하면 게임이 끝났다고 느낀다는 것을 깨닫게 해주었다. 트래버스를 더 하는 것은 무너지는 동굴이 얼마나 흥미롭든 간에 무의미한 일일 뿐이었다. 그래서 우리는 구출 뒤에 모든 것을 잘라내고 마지막 시네마틱으로 넘어갔다.

전반적으로 우리는 내부 포커스 테스트를 네 번 하고 외부 포커스 테스트를 두

번했다. 게이머들의 게임을 지켜보면서 얻은 데이터는 아주 귀중했고 개발 단계를 수정하는 동안 우리 시간과 에너지를 집중하는 데 도움을 주었다. 포커스 테스트를 하면서 나온 몇몇 문제들은 우리 스스로도 발견할 수 있는 것들이었지만, 우리가 간과했을 (정정된) 중요한 문제들에 대해서도 알게 됐다는 것은 의심할 여지가 없었다. 지금 우리는 포커스 테스트가 개발에서 없어서는 안 될 부분이라고 확고하게 믿고 있다.

4. 하드웨어 프로토타이핑

새로운 하드웨어를 위한 론치 타이틀이었기 때문에 SCEI 테크놀로지 그룹(SCEI technology groups)으로부터의 초기 지원은 중요해질 것이었고 우리가 요구한 모든 지원을 받았다. 크리스 리스는 새로운 하드웨어를 개발하는 데 성공한 것에 대해 다음과 같이 말했다.

크리스 리스: 초기에 그 도전은 게임 엔진을 사용하지 않고 게임플레이 아이디어 컨셉트를 시제품화하는 증거였다. PS 비타를 위한 하드웨어 포로토타입은 자주 바뀌고 있었고 우리가 전형적으로 접근했던 그런 포로토타입 보드의 상당수는 최종 하드웨어가 갖춰야 할 기능을 모두 가지지 못했다.

이 때문에 우리는 개발팀의 나머지와 함께 조사하고 테스트하고 싶어하는 게임플레이 / 하드웨어의 주어진 측면에만 포커스를 맞춘, 엔진의 분리된 요소들을 연구해야 했다. 하드웨어 개선이 디자인된 대로 게임플레이 피처 작업을 하는 데 필요하다면 WWA/ 소니 / 소니 재팬(SCEI) 내의 외부 그룹을 포함하는 것이 특히 중요할 것이었다.

우리는 엔진이 없었고, 그래서 그 하드웨어가 어떤 기능을 할 수 있을지 어떤 가정도 할 수 없었다. 궁극적으로 이 덕분에 '언차티드' 게임을 확장하기 위한 새로운 방법을 발견할 수 있었고, 모션과 터치, 전통적인 컨트롤 요소들을 조합함으로써 이를 알 수 있게 됐다. 우리는 PS3 콘솔에서는 할 수 없었던 PS 비타에서의 독특한 통합된 경험을 만들어낼 수 있었다. 이것은 PS 비타에서 '언차티드'를 위한 개발과 기술 방향을 확정하는 핵심 요소였다.

개발 하드웨어 수정은 항상 공급이 부족했고 소니 내의 많은 팀들이 공유해야 했다. 현실적으로 이것은 우리 전체 스튜디오에서 최신 개발 키트를 한두 개밖에 가질 수 없을 때가 많다는 뜻이었다. 50명이 넘는 사람들로 이루어진 팀에 충분하지 않았다.

우리가 제품과 함께 앞으로 나아갈 수 있다는 것을 보증하기 위해, 그 게임과 렌더링 엔진은 PS3에서 개발되었고 사실 우리 PS3 엔진의 모든 제품이 일본에서 PS 비타 론칭 전 마지막 해까지 계속되었다.

PS 비타 게임과 렌더링 엔진은 PS3와 연계하여 개발되었다. 우리가 하드웨어 퍼포먼스에 대해 더 배웠을 때, 다음에 대해 교육받은 것을 기반으로 가정을 할 수 있었다. 최종 목표 하드웨어가 궁극적으로 어떻게 수행할 것인가 그리고 그 결과 프로덕션 팀이 PS3 엔진을 PS3가 아닌 PS 비타를 위한 PS3엔진으로 바꾸리라는 것을 말이다. 엔지니어링 팀은 프로덕션 팀이 하드웨어를 개발하는 데 완전히 실패하더라도(감사하게도 아주 드문 일이었다) 결코 멈추지 말라고 지시를 내렸다. PS 비타와 PS3 사이에서 개발 동등성을 유지하는 것은 우리의 엔지니어링 범위를 전반적으로 줄여주었다. 하지만 또한 한 가지 가장 큰 성공 중 하나는 PS 비타 스펙과 일할 수 있는 하드웨어가 유동적이었을 기간 동안 팀이 계속 생산적이었다는 것이다.

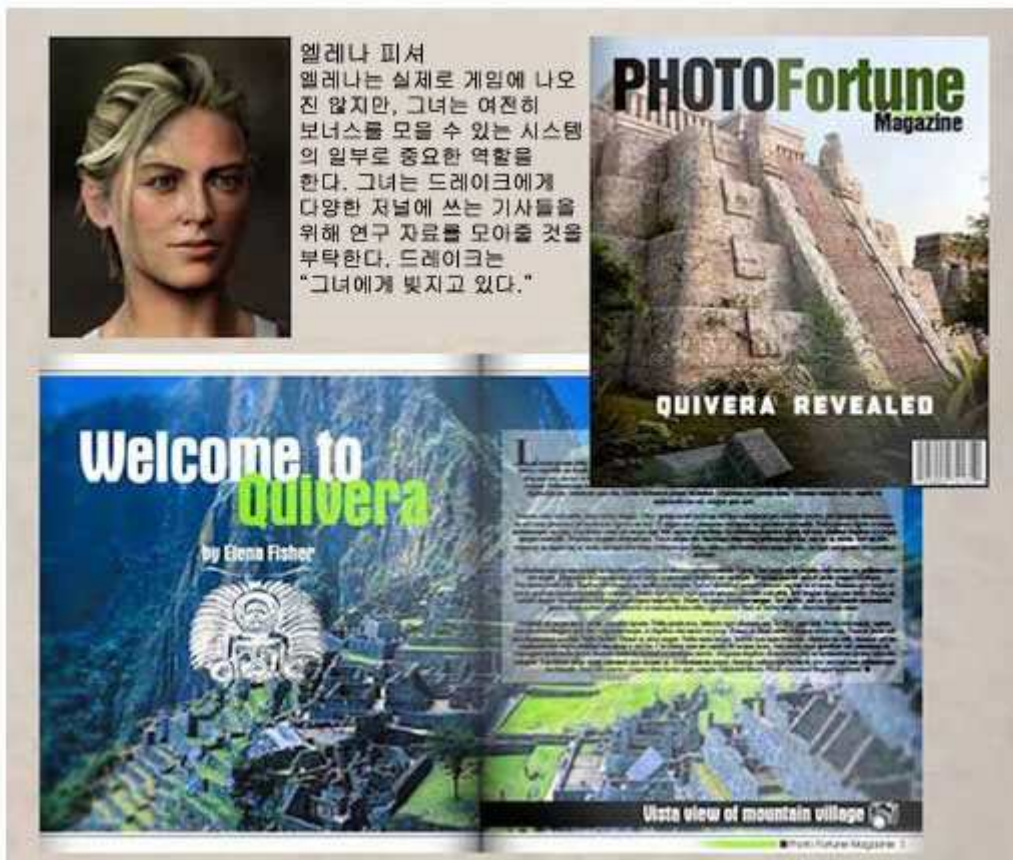
PSP를 위해 쓰인 코드와 중요한 경험을 하는 동안 그때까지 우리는 '레지스탕스 : 레트리뷰션'을 끝냈다. 처음부터 결정은 PS 비타가 제공한 독특한 하드웨어의 장점을 취해 개발된 새로운 게임 엔진을 만드는 것이었다.

노티 독 역시 <언차티드: 엘도라도의 보물(Uncharted: Drake's Fortune)>과 <언차티드 2: 황금도와 사라진 함대>에 액세스를 제공했고 이것은 아주 유용했다. 우리는 '노티 독'으로부터 '언차티드' 코드를 복사하지 않았지만, 대신 '언차티드'의 PS 비타 버전을 위한 개발에 어떻게 접근할 것인가에 대한 청사진으로 사용했다. 우리가 PS3로부터 느끼고 모습을 본뜰 수 있다고 확신할 수 있었던 동영상 같은 핵심 시스템에 특히 유용했다.

존 가빈: 크리스가 지적한 것처럼, 우리는 최종 하드웨어 없이 개발 첫 해를 완료했다. 하지만 우리는 이미 많은 부분의 개발을 완료할 수 있었다. 스토리 부서(즉, 나)가 일 년을 허둥대느라 바쁠 동안 디자인과 엔지니어링은 눈부신 발전을 했다. 이것은 부분적으로는 우리가 스토리가 어떨지와는 상관없이, 우리가 원했던 여러 특징을 밝혀냈기 때문이었다.

'언차티드'가 역사적 미스터리를 탐험하는 것이었기 때문에 우리는 플레이어들이 PS 비타 컨트롤을 사용한 아티팩트로 소통할 수 있는 브레인스토밍 방법에 시간을

썼다. 우리는 PS3 게임의 골자만 남긴 버전이 아니라 우리가 원했던 PS 비타 게임을 개발하기로 일찍이 결심했다. 다시 말해, PS3에서도 우리 게임을 플레이 할 수 있다면, 우리는 우리가 실패했다고 느낄 터였다. 우리는 게임과 소통하는 새로운 방식으로 가득 찬 장난감 상자를 가지고 있었고 그것들을 사용하고 싶었다.

한 예는 SLR 카메라였다. 결코 스토리 속에 바로 넣을 수 있을 거라고 생각하지 않았지만(네이선 드레이크가 정말로 자기 주머니에 카메라를 넣어두고 흥미로운 것을 볼 때마다 여행객처럼 급히 꺼냈을까?), 스토리와는 상관없이 수집할 수 있는 물건을 드러내는 카메라 방식으로 작업할 수 있다고 느꼈다.

게임 초기 버전(2010년 6월)은 <언차티드 1>과 <언차티드 2> 사이에 있었고 드레이크가 엘레나의 사진을 찍음으로써 그녀를 도왔다.

드레이크는 조각상과 사원 정면, 폐허 등을 찍으라는 요청을 받게 될 것이고 믿음직한 카메라를 준비한 뒤에 플레이어가 움직여 실제 공간에서 PS 비타를 회전할 것이다. 우리는 그와 어울리게 인-게임 카메라를 업데이트했다. 이는 설득력 있고 효과적인 환상을 만들었다. 사실 PS 비타의 자이로컴퍼스는 정말 정확해서

우리는 이 특징을 플레이어가 PS 비타의 모션 컨트롤은 Intu-Aim뿐 아니라, 저격용 소총의 스코프(scope) 모드에서도 모든 조준선을 바로잡을 수 있도록 할 때 사용했다.

다양한 하드웨어 특징들이 서서히 전개되는 개발 키트에서 생겨났기 때문에 우리는 그것들을 사용할 방법을 생각했다. 터치 스크린은 아티팩트를 다듬거나 찢긴 도큐멘트를 종합하거나 돌 퍼즐을 회전하는 데 사용될 수 있었다. 뒷면 터치는 해골과 부적을 회전하는 데 사용할 수 있고 카메라는 빛을 보호해서 고대 양피지가 빛의 원천을 떠받칠 수 있도록 했다.

획기적이거나 독창적인 것은 없었지만, 후에 우리가 핵심 액션을 없애거나 개임 속도를 조금 늦추려고 노력했을 때, 준비된 미니 게임의 전 라이브러리를 가지고 있어서 좋았다. 이들 라이브러리를 개발하는 것은 우리가 하드웨어에 대해 더 많이 배울 수 있도록 도와주었을 뿐 아니라(유용성이나 감수성 같은 것에 유용한 피드백을 주게 했다), 디자인 팀이 PS 비타 '언차티드'를 개발하는 면에서 생각하게 도와주었다. 그 미니 게임 프로토타입은 또한 우리에게 드레이크가 뛰어다니기 몇 달 전에 '언차티드'처럼 느껴지는 데모를 제공해주었다.

5. 환경

환경에 대해서 말하자면 우리는 차세대 환경을 개발하기 위해 이용했던 프로세스가 <언차티드: 새로운 모험의 시작>의 가장 큰 성공 중 하나였다고 생각한다. 환경 효과를 이끌었던 수석 기술자(Principal Artist) 프랑수아 쥘베르가 좀 더 자세히 논한다.

프랑수아 쥘베르: 우리가 제작 준비 단계에 막 들어섰을 때, <언차티드 2: 황금도와 사라진 함대>는 베타 버전에 이르렀고 우리는 벤드 스튜디오 사무실에서 일찍 개발에 들어갔다. 워존(Warzone) 레벨이 시작됐을 때 PS3 주변에 모두 모였다. 그것은 <황금도와 사라진 함대>에서 우리가 본 첫 장면이었고 우리를 뿅 가게 만들었다. 이 장면이 언론에 풀리면 <언차티드 2: 황금도와 사라진 함대>는 PS3에서 가능한 것에 있어 새로운 비주얼 벤치마크가 되리란 것을 알았다. 그리고 PS3 비주얼은 우리와 PS 비타가 기대했던 것이었다.

<언차티드 2: 황금도와 사라진 함대>의 워존(warzone) 거리.

우리는 <언차티드> 프랜차이즈 작업을 하면서 정말 흥분했지만, 이것은 꽤 힘든 일이 될 터였다. 우리는 노티 독 프랜차이즈를 소형 기기로 옮겨야 한다는 압박을 받았을 뿐 아니라, PS 비타는 PS3의 처리 능력을 가지고 있지 않았다. PS 비타에서 이런 종류의 비주얼에 가까운 곳으로 가기 위해 엔진에 집중하고 우리가 할 수 있는 만큼 비주얼 치트(visual cheat)와 속임수를 사용할 필요가 있었다. 운 좋게도 우리는 수년 동안 PSP 작업을 해왔고, 이 경험은 정확한 사고방식을 제공해주었다. 모든 사이클을 세고, 정확한 모서리에서 자르고, 개개의 세부사항보다는 마지막 프레임에 초점을 맞춘다 같은 사고방식을 말이다.

그것을 시작하기 위해 우리는 워존 장면을 분석하고 성공하기 위해 기본 방침을 찾아냈다.

- **프레임에서 재료의 양!** 기하학과 인구 밀도가 이전에 보던 수준이 아니었다. 우리는 우리 레벨에서도 이 비주얼 오버로드의 감각과 착각을 만들어낼 필요가 있다는 것을 알았다.
- **실루엣, 네거티브 스페이스, 구조.** 장면을 모을 때 이런 요소에 특별히 주의를 기울여야 했고, 실루엣 엣지에 선명도와 디테일을 꼭 더해야 했다.
- **배경과 풍경.** 우리 게임에도 숨이 막힐 것 같은 풍경이 많이 필요했다. 우리는 PS3가 노티 독 배경에 기하학 디테일을 많이 더하게 해줬다는 것을

알았다. 더 제한된 폴리 예산을 가지고, 이것들을 해내기 위해 그림과 기하학을 주의 깊게 혼합해 사용해야 했다.

- **조명.** <언차티드 2>에는 아름다운 환경광(ambient light)과, 풍부하고 역동적이고 직접적인 조명 시스템이 있었다. 그 최종 프레임에 근접하고 싶다면 우리도 유사하게 접근해야 했다. 또한 유사한 기술을 사용하고 보이는 모습과 렌더링 품질에 맞추기 위해 특수효과를 넣고 싶었다.

워존 장면 또한 많은 다양한 질감 변화를 보여주며 반사 하이라이트와 머티리얼의 올바른 균형에 이르렀다. 또 우리 레벨에 끼워 넣을 질감을 메모리 한계에 맞춰 선택하는 한편, 산뜻한 질감 선명도와 변화를 원했다. 그리고 평범한 지도에 불쾌한 정보를 밀어 넣는 소재와 조명을 원했다.

계획

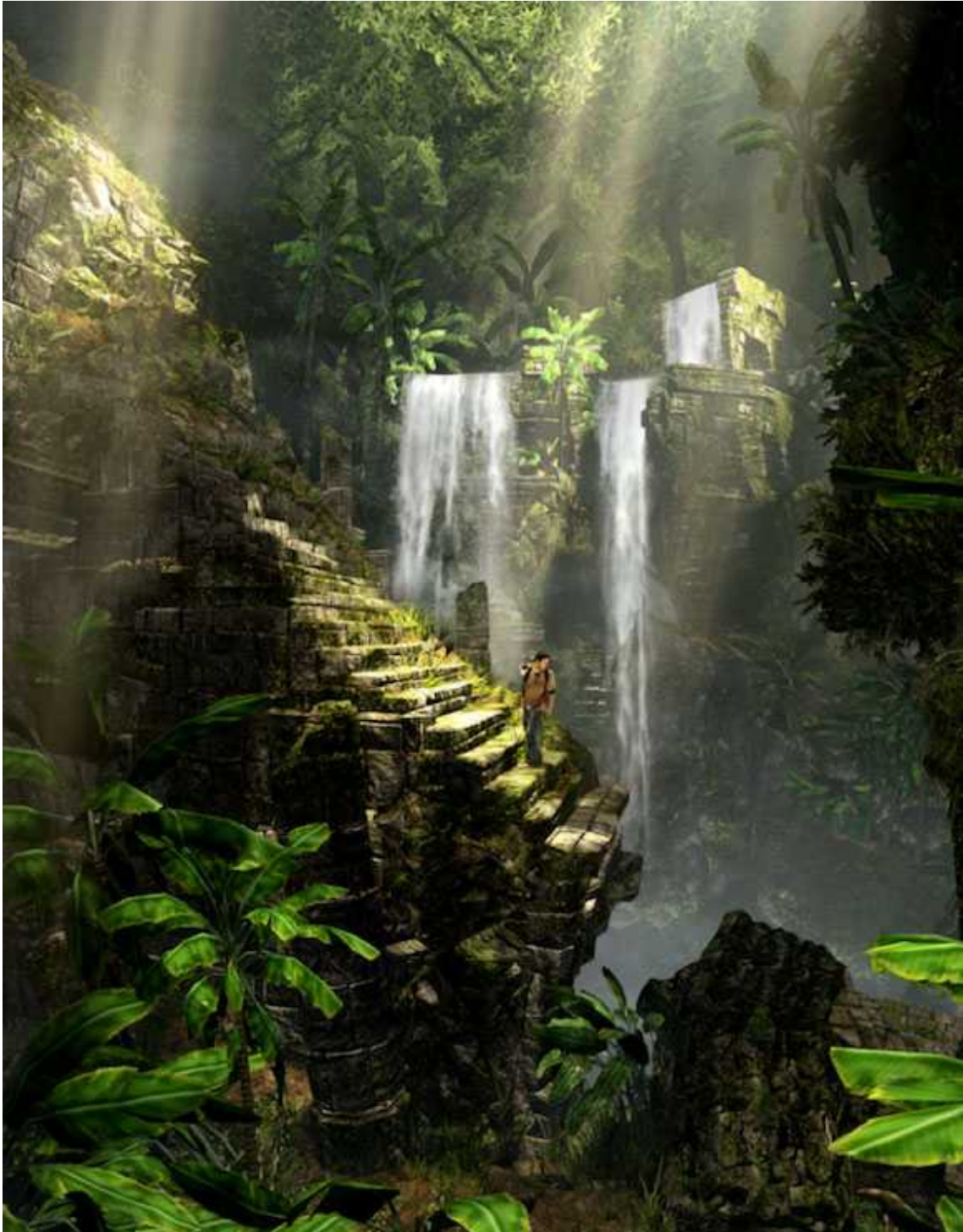
이것을 잘해내기 위해 좋은 계획이 필요했다. 우리는 세계를 누비는 <언차티드>가 될 수 없으리라는 것을 재빨리 깨달았다. 새로운 지역들은 각각 새로운 텍스처 세트와 모델/자산을 요구했고 우리에겐 시간과 자원이 없었다... 위기였다. 대신, 몇몇 장소에서 제품 에너지에 집중하기로 결정하고, <언차티드 2: 황금도와 사라진 함대>를 우리의 품질과 비주얼 바(visual bar)로 쓰고 <언차티드: 엘도라도의 보물>을 장소 레퍼런스로 썼다. 노티 독은 또한 그들이 가지고 나오는 모든 게임에서 새로운 기술을 소개하기를 좋아했고, 우리는 환경 그래픽에 PS3 같은 물을 채워 넣겠다고 결심했다.

초기 그래픽 목표로 물을 현실적으로 렌더링하는 것을 꼽았다.

다음으로, 견고한 도구 계획을 설계하는 것이 중요했다. 벤드 스튜디오는 PS3 타이틀(PS2에서 PSP로 바로 갈)을 아직 끝내지 않은 상태여서, PS 비타 개발을 위해 우리 도구와 기술을 모두 점검해야 했다. 파티에 늦는 것은 때로 좋은 일이다. 우리는 다른 사람들의 PS3 경험으로부터 뭔가를 배울 수 있었기 때문이다. 우리는 해야 할 것과 피해야 할 것에 견고한 조언을 제공했던 프레젠테이션과 문서에 꽤 많은 에너지를 소비했다. 노티 독과 게릴라 그리고 희망을 안고 PS 비타 하드웨어 구조로 옮겼던 크라이텍(Crutek)에 의해 이루어진 많은 성공 사례를 발견했다.

이 기간 동안 우리가 추가로 해야했던 일은 맥스-센트릭(Max-centric) 스튜디오에서 마야로 바꾼 것이다. 우리는 맥스에 있는 마지막 북아메리카 소니 스튜디오였다. 우리가 변경해야 하는 내부 기술 그룹으로부터 SCE 도구에 접속한다... 그리고 그것은 명백히 그럴 만한 가치가 있는 전환이었다.

도구와 프로세스에 대한 계획을 세울 때 우리는 또한 PSP 기반의 게임을 만들면서 느꼈던 교훈과 경험을 고려했다. 처음부터 가지고 있었던 한 가지 핵심적인 도구 만트라(mantra)는 이것이었다. 최종 스크린은 알려진 요소이므로 리얼-타임 업데이트를 이용하라. 그래서 처음부터 우리 도구에서 PS 비타로의 경로를 탄탄하게 실시간 업데이트를 할 계획이었다. 조명을 조율하고 최종 개발 키트 스크린에 올릴 수 있다고 확신하면서. (OLED와 LCD 컬러와 콘트라스트는 정말

다르기 때문에 PS 비타에서 특히 중요하다.)

풍부하고 디테일한 프레임을 구현해내려는 우리의 목표를 보여주는 트레일러 한 장면.

그래픽 엔진

환경 그래픽을 어떻게 할 계획이었는지 잠시 살펴보자. 먼저, LOD가 아니면 기술자들은 행복하다! 우리는 좀 떨어져서 사물들을 점점 희미하게 하기로 했다. ('언차티드'에서 노티 독에 쓰인 기술이기도 하다.) 더 작은 스크린에서 계산했고 더 빨리 그것들을 점점 희미하게 할 수 있었다.

PS 비타는 앞선 GPU 칩 세트를 가지고 있어서 PS3에서 행했던 멋진 것을 전부 취할 수 있었다. 미뤄진 렌더링, 순차 그림자 지도, SSAO, 완전히 실시간의 조명 해결책(뜨거워지지 않고!). 머티리얼/셰이더에서 퍼포먼스의 유연성을 희생했다. 디테일과 '비주얼 노이즈'가 있는 프레임을 로드 하는 것이 중요했다. 그래서 반사 재료가 좀 두툼하지만 사이클이 더 값싸며 12개가 아니라 15개의 사례를 더할 수 있게 한다면, 가치 있는 희생이었다. 또한 꼭지점 색깔의 움직이는 나뭇잎 셰이터와 톤 매핑 포스트 효과 같은 노티 독 셰이더와 렌더링 기술을 사용했다.

샨티 타운 레벨 중 하나의 마지막 프레임.

구축 과정 단계

우리는 기하학과 구축 단계에서 기초 그물망을 아주 낮은 해상도로 만들었지만(약 1.5 배 PSP res), 두툼하게 층층이 쌓았다. 그래서 기초 단계 스킨(지형 지면과 절벽 면)은 아주 낮은 해상도였지만, 속임수로 기초 단계 스킨을 숨겼다. 열대 우림 단계에서 폐허 그물망에 층층이 쌓고, 식물 층(1비트 알파의 카드 레이어)과

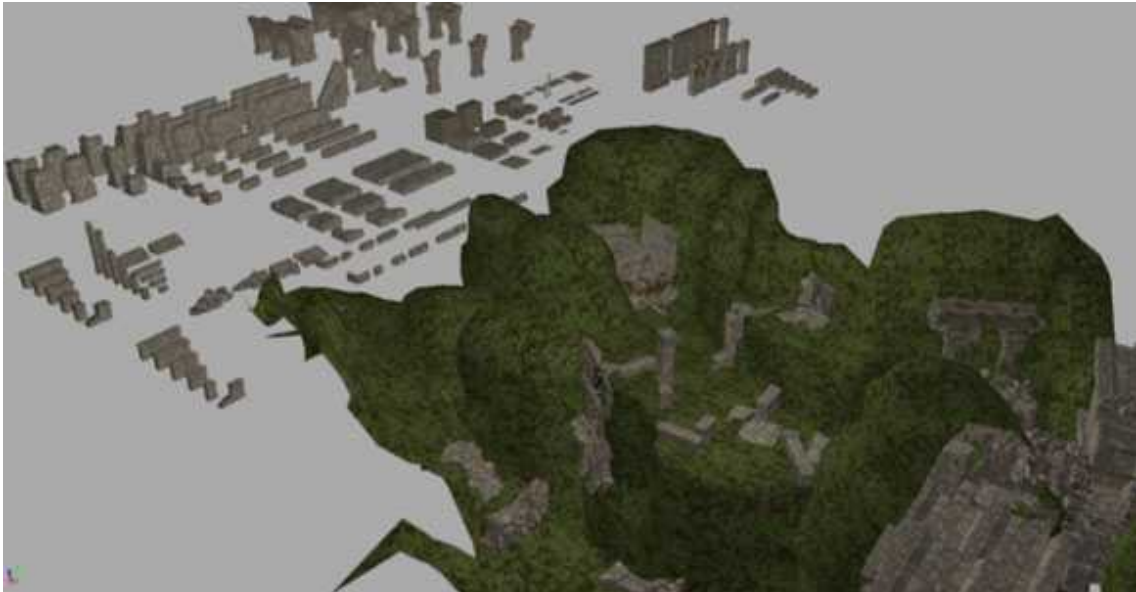
포도나무, 바위, 꽃 등을 더했다. 그리고 조금 뒤에 장면은 정말로 풍부한 프레임으로 바뀌었다. 이 레이어링(layering) 표현법 뒤로 기초 스킨을 거의 찾아 볼 수 없다. 우리는 프레임이 PS3 밀도처럼 느껴질 때까지 계속해서 더 많은 레이어를 더했다. 기초 기하학 부분이 1.5 PSP res일지라도, 일단 층층이 쌓으면 어떤 장면을 2만 폴리가 넘게 만들었다.

저해상도 부분도 이 레이어링 접근법을 결합하여 구축하는 것이 안전했다. 론치 타이틀이 되는 것, 최종 PS 비타 하드웨어 스펙은 움직이는 타깃이었고 (하드웨어가 기대한 대로 수행되지 않는) 가장 안 좋은 케이스였다. 우리는 기하학 세부 레이어를 몇 개 제거하고 나서도 보기 좋은 기초 프레임을 얻을 수 있었다. 하지만 폴리가 렌더링에 장애물이 아니라는 것이 밝혀지자, 출시할 때까지 적절한 기하학 수정 레이어를 덧붙였다.

코스 기반 그물망, 세부 레이어, 최종 조명과 분위기가 진행되는 예.

기하학은 중요했다. 하지만 텍스쳐 역시 <언차티드> 게임의 외양에 아주 중요한 요소다. 운 좋게도, 노티 독은 그들의 전 <언차티드> 라이브러리를 사용하게 해주었다. 이것은 우리의 완승이었다. 노티 독이 생산할 수 있었던 텍스쳐 퀄리티를 구현하기 위한 시간과 자원을 마련할 방법이 없었다. 그들의 텍스쳐는 이 업계에서 최고 중 하나다. 그래서 우리는 어떤 에셋을 만들기 전에 항상 노티 독의 텍스쳐를 눈여겨보고 있었다. 우리는 이것들로 지도를 만든 것은 이미 앞선 수준에 있다고

이해했다.

세상에 이주시키기 위해 인스턴싱과 레고 블록 쌓는 방법에 많이 의존했다. 전형적인 단계는 80퍼센트의 집 짓기 블록과 20퍼센트의 일회성 비율로 이루어졌다. 이것은 (각 단계에서 스트리밍을 할 때와 비타 게임 카트를 위한 최종 메모리에서 모두) 엄청나게 재사용을 하게 해주었고 막대한 메모리 역시 절약하게 해주었다. 이런 처리 방법은 우리 같은 작은 팀에 잘 맞았다. 우리는 단지 가장 중요한 예들을 다듬어야 했고 각 집짓기 블록은 그것 자체의 데이터 패킷이었다 (충돌, 그림자 프록시, 희미한 거리... 같은 관련 정보를 가진).

퀴비라의 폐허를 짓는 데 사용된 모듈 부분을 보여주는 마야 스크린.

빌딩 과정의 또 다른 핵심 요소는 축소 모형을 쓰는 것이었다. 레이아웃과 디자인이 공간에 실행되기 전에 단계 예술 미학을 준비하고 계획하고 비주얼 지시사항을 소통하기 위해 환경 축소 모형을 만들었다. 또한 조명과 환경, 분위기, 렌더링 기술, 셰이더, 집짓기 블록의 스트레스 테스트를 시험하기 위해 이를 사용했다. (충분한 변화가 있는지 혹은 우리가 버릴 수 있는, 거의 사용되지 않는 부분이 있는지 보기 위해서.) 이런 것들은 또 풍경과 조명 계획, 마지막 게임 레벨에서 참조될 컬러 값에도 사용되었다. 축소 모형이 최종 게임에서 사용되지 않았더라도, 많은 기본적인 결정들은 이 세트를 써서 만들어졌다.

퀴비라의 지하 단계 중 최종 프레임.

제품

제작 전 단계 마지막에 가까워졌을 때, 우리는 몇 주 안에 도쿄에서 발표할 PS 비타 하드웨어를 위한 데모 레벨을 만들어야 한다고 들었다. 디자인에 의해 설계된 직사각형 안에 단순한 공간이 있었고 타이밍은 적절했다. 남 앞에 내놓을 만한 형태에 가까운 계획과 기초 시스템/기술이 있었다. 환경 팀은 합법적으로 그 레벨에서 최고로 올라섰고, 이틀 안에 아주 확고한 초고가 나왔고 그 후 2주 안에 최종 수정을 마쳤다. 우리 프로세스가 통했다!

이 제작 접근법을 게임의 나머지 부분에도 사용했는데, 아주 뛰어났고 전문적이었다. 우리 기술자 중 한 명은 운이 나쁘게도 그가 꽃을 아주 잘 배치한다는 것을 드러냈고 게임 내내 이런 것들 대부분을 배치하게 되었다. 결국 우리는 1년이 안 되어 35레벨을 만들어냈다.

우리가 <언차티드: 새로운 모험의 시작>에서 이뤄낼 수 있었던 풍부한 다양성의 예.

우리는 시간과 자원, 더 큰 영역, 환경 배경, 더 나은 엘리어싱 제거, 그림자 해상도, 보다 많은 배경에 3D 기하학과 섀도 캐스팅 조명과 머티리얼 변화를 해내고 싶었다. 보다 건장하고 역동적인 객체 시스템은 훌륭했을 것이고, 실시간 조명에 움직임을 더하는 전환이 더 많았다면 그리고 스트리밍 시스템이 더 나았다면 융통성을 더 주었을 것이다...... 하지만 우리는 우리가 가진 시간 내에 할 수 있는 것을 했고......

잘못된 점

1. 스토리

캐릭터와 장소, 시네마틱스, 대도구(set pieces)가 분명한 정해진 스크립트는 개발하기에 아주 좋았다... 일단 거기에 도달하기만 하면 말이다. 그 험난한 일은 완성되어 가고 있었다. 더 좋거나 더 나쁘거나, 나는 항상 밴드 스튜디오의 메인 작가였다. (종종 다른 작가들과 협업을 하긴 했지만.)

일곱 개의 <사이판 필터> 게임과 <레지스탕스: 레트리뷰션>의 스크립트를 쓰면서, 나는 내가 비디오 게임의 스토리와 글쓰기에 대해 좀 알고 있다고 생각했다. 그래서 처음에 '언차티드'를 할 때, 순진하게도 쉬울 거라고 생각했다. 하지만

그렇지 않았다.

우선, 프랜차이즈 방식이 힘들었다. 창조적으로 채워질 수 있는 '공백(gaps)"으로 강렬한 역사적 미스터리를 찾아야 한다. 그 역사는 사실에다 조사된 것이어야 하며, 유용하고, 사람들이 들어봤을지도 모르고, 욕을 먹을 수도 있는 맥거핀이 필요하다. 배경과 플롯은 현실적이어야 하고 환상적인 요소는 엑스파일같이 타당해야 한다. 톤은 여름 블록버스터 스타일로 대개 가벼워야 하고 배경은 유연하고 이국적이고 로맨틱하고 어떤 방식에서는 잘 알지 못해야 한다. 죽일 만한 나쁜 놈들로 구성된 군대가 필요하고, 스토리는 어리둥절하게 만들고, 꼬고, 뒤집고, 놀라게 만들어야 한다. 나쁜 놈들은 흥미롭고 강력하지만 뻔하지 않아야 하고... '언차티드 1, 2, 3'에서 이미 한 것을 제외하고 이 모든 것을 해야만 한다(장르 영화에서 남용된 비유를 피하는 것은 말할 것도 없고). 나는 이런 일들을 너무 과소평가했다.

우리는 2009년에 스토리 아이디어 작업에 들어갔다. 첫 버전은 드레이크가 대학 캠퍼스에서 신용 사기로 어린 나이에 중퇴자가 되는 것으로 시작되는 이야기였다. 그는 그랜드캐니언에서 중요한 발견을 했다는 야심 찬 졸업생을 만나 속아 넘어갔다. (이 캐릭터는 결국 체이스로 발전되었다.)

그 스토리에는 메사 버드에서 무덤 도굴, 루이지애나 늪에서 잃어버린 사원, 뉴올리언스에 허리케인이 덮쳤을 때 박물관 강도, 그랜드캐니언을 가로지르는 보트 추격이 들어 있었다.

게임의 가장 초기 PS3 프로토타입 중 하나는 뉴올리언스 거리에서 벌어졌다. 우리는 가로지를 수 있는, 첫 AI 개념을 입증하는 전체 섹션을 만들었고, 여기서 우리의 근접 접촉(touch melee)와 SLR 카메라, 상호작용 프로토타입을 보여주었다.

이 슬라이드에서 2009년 10월부터 스토리의 많은 핵심 콘셉트와 대도구, 장소 들을 볼 수 있다.[3]

우리는 이 컨셉트를 폐기하기 전에 이 스크립트와 컨셉트로 작업하면서 몇 달을 보냈다. 문제는 여러 가지였다. 첫째, 노티 독은 드레이크의 뒷이야기를 너무 많이 채우는 것을 전반적으로 마음에 들어 하지 않았다. 이것은 다른 누군가의 프랜차이즈로 작업하는 것의 위험한 점 중 하나다. (그때는 몰랐지만 노티 독은 <언차티드 3: 황금 사막의 아틀란티스>에서 완전히 다른 방향으로 드레이크의 기원을 잡았다.) 둘째, 미국 남서부 현장은 '언차티드'에 충분치 않았다… 드레이크가 모퉁이를 오를 때마다 여행객들과 마주칠 것 같았다. 그리고 허리케인이 덮친 뉴올리언스에서 나쁜 놈들의 군대와 싸우는 드레이크의 큰 액션 대도구가 둔감해질 것 같아 좀 걱정되었다.

스토리의 두 번째 버전은 더 야심적이었다. 핵심적인 퀴비라 플롯과 열대 우림 장소를 유지하면서, 우리는 '언차티드'의 PS 비타 버전은 콘솔 버전과는 완전히 달라야 할 거라고 결정했다. 그리고 '언차티드'를 중심지에 기반을 둔 오픈 월드 게임으로 만들기로 했다. 이 아이디어는 퀴비라의 사라진 도시에서 한 부유한 여인의 남편을 찾기 위해 드레이크가 그녀에게 고용되는 것이었다.

그것은 플레이어가 그의 캠프(플레이어가 엘레나, 설리와 소통할 수 있는)와 다양한 폐허 지역 사이에서 앞뒤로 움직일 수 있는 오픈 월드가 될 터였다. 이 폐허

---

3 원본 이미지: http://gamasutra.com/db_area/images/feature/181082/image16.jpg

지역에서 플레이어는 다른 용병들과 그 지역의 마약을 밀반입하는 폭력배들과 싸움으로써 아티팩트와 싸워야 했다. 우리는 더 분별 있는 사람들이 나서기 전에 이 아이디어와 컨셉트 아트를 완료하는 것, 프로토타입, 실제 그물망 레이아웃에 몇 달을 소비했다. 에이미 헤닝은 드레이크가 그렇게 뻔한 용병으로 고용되기에는 캐릭터에서 많이 벗어나 있다고 지적했다. 그가 단순히 돈 때문에 어떤 것을 쫓지는 않을 것이었다. 개인적인 방식으로 미스터리에 투자해야 했다. 그렇지 않으면 스토리는 '언차티드'가 될 수 없을 터였다.

더 중요한 것은, '언차티드'를 중심지에 기반을 둔 개방 월드로 바꾸는 것이 확립된 방식에서 너무 많이 벗어난다는 것을 깨달았다. 플레이어들이 그 변화를 받아들이지 않을지도 몰랐다.(<사이폰> 방식에서 상당히 많이 벗어난 <사이폰 필터: 오메가 바이러스(Syphon Filter: The Omega Strain)>에서 어렵게 배운 것이다.) 또한 우리가 경험도 전혀 없는 오픈 월드 게임 시스템을 기획하고 시행해보는 것 외에도 할 일이 쌓여 있다는 것을 깨달았다.

2010년 1월 스토리 프레젠테이션의 슬라이드. <언차티드: 새로운 모험의 시작>의 두 번째 반복으로, 중심지 기반의 게임이었을 때다. 이 로케이션 아이디어의 일부는 최종 게임에도 쓰였다.[4]

그래서 우리는 가능한 전 버전에서 많은 요소를 살리면서 시작했다. 스토리를 반복하느라 2010년을 모두 보냈다. 배경이 되는 장소가 왔다가 사라졌다. 캐릭터들은 만들어지고, 반복되고, 수정되거나 버려졌다.(자세한 사항은 '영역' 항목을 보라.) 최종에 가까워진 것은 2010년 말에 이르러서였고, 2010년 12월까지 캐스팅도 시작하지 못했다.

그 과정을 돌이켜보면, 나는 우리가 다르게 할 수 있었을 거라고 확신하지 못한다. 본래 프랜차이즈 작가가 아니기 때문에, 스타일과 속도와 캐릭터의 톤을 정하기 위해 우리 머리에서 <언차티드>가 무엇인지 확고히 하는 데에 시간이 걸렸다. 메인 캐릭터의 운명을 제어하지 못하는 것은 강렬한 분쟁과 이야기 흐름을 내놓기 힘들게 만들었다.

나는 좀 후회하기도 하지만, 우리가 한 해 빨리 스토리를 정했다면 개발이 얼마나 더 쉬웠을지 궁금하다. 환경과 캐릭터, 동영상 프로토타입에 한 해를 더 보내면서 2011년의 대부분이 지독하게 바스러지는 것을 피할 수 있었을지도 모른다.

앞서 언급했듯, 정해진 스크립트는 제작이 계속되게 하고, 큰 변화를 최소한으로 만들어줌으로써 큰 도움을 주었다. 하지만 정해진 스크립트는 또한 중요한 방식에서 피해를 주었다. 우리가 게임이 너무 크다는 것을 발견했을 때, 우리는 이미 스토리에서 벗어나고 스텝이 맞지 않는 것 이상은 더 잘라낼 수 없었다. 중요한 캐릭터와 플롯이 각 세계에서 개발됐고, 더 중요한 것은 핵심 게임플레이 시퀀스였다. 처음에 시작했던 스토리가 너무 컸을지라도, 개발과정에서 절반을 잘라내고 약화시키면, 게임 플레이 시나리오가 개별적이고 의미 없게 느껴지게 될 것이었다.

포커스 테스트를 하는 동안 드러난 페이스 문제는 우리가 게임플레이 시나리오에 접근할 수 없었기 때문에 해결하기 어려웠다. 예를 들어, 플레이어가 연속해서 다섯 번의 터치스크린 상호작용을 하는 2장에는 게임플레이의 직선 코스가 있다. 번호

[4] 원본 이미지: http://gamasutra.com/db_area/images/feature/181082/image17.jpg

자물쇠와 정복자 헬멧, 해골, 부적, 무덤 표지가 잇따라 나온다. 이 바로 전에 가까스로 전투 시나리오를 더하면서, 이런 수수께끼들을 흩뿌리고 그것들 사이에 다른 형식의 게임플레이를 넣기는 어려웠다.

정복자 분묘지 시퀀스 동안, 플레이어는 500년 된 해골 조사를 포함해서 다섯 개의 터치 퍼즐을 연달아 해야 한다. 정해진 스크립트와 스토리와 게임플레이가 단단하게 통합되어 있는 것은 이런 문제 많은 것들을 해결했다.

스토리에 관해서는, 다른데다 둘 수가 없었다. 이것이 액션이 벌어지는 장소와 시간이기 때문이다. 고생이 따른 게임플레이였지만, 바꾸려면 비현실적이고 비용이 많은 들 것이었다. 대부분의 시퀀스처럼 내러티브와 게임플레이는 단단하게 짜여 있었고, 스크립트가 쓰였을 때부터 퍼포먼스를 녹화했고 제작은 이미 진행 중이어서 우리는 꼼짝할 수가 없었다. 이것은 스크립트가 쓰이기 전에 견고한 게임플레이 계획을 완료하는 것이 더 나을 수도 있는 좋은 예다.

<언차티드: 새로운 모험의 시작>의 스토리에 대한 비판적인 반응은 뒤범벅이었다. 몇몇은 내가 아주 특색 있고 자연스러운 글쓰기 스타일을 가진 에이미 헤닝이 아니기 때문이었다. 하지만 또한 나는 플레이어들이 그들이 사랑하게 될 캐릭터들(엘레나, 클로에, 설리)을 더 많이 보길 정말 원했다고 생각한다. 캐릭터의 새로운 얼굴은 결코 콘솔 게임에서 확립된 캐릭터와 경쟁하지 않을 것이었다. (강렬하게 쓰이든 아니든 나는 그것을 플레이어의 판단에 맡겼다.)

엘레나가 아니었기 때문에 체이스에 특히 강렬한 반대가 있었다. 속편이었던 터라, 그리고 플레이어들이 드레이크가 체이스와 함께하지 않을 것을 알았던 터라, (결국 그녀는 콘솔 게임에서 볼 수 없었다), 몇몇 플레이어들은 그녀와 시간을 보내는 것이 무슨 의미가 있는지 궁금해했다.

그리고 우리는 플레이어들이 설리를 얼마나 좋아하는지 어렵게 알았다. 개발 도중 우리는 설리를 게임에서 잘라내는 것을 고려했다. 수정 일정에서 몇 주를 단축하면서 열대 우림 트렉 시퀀스(22~27장)를 줄일 수 있었기 때문이다. 에이미가 플레이어들이 나중에 확인해준 것(설리가 없으면 그것은 '언차티드'가 아니다)을 예측하면서 설리를 잘라내지 말자고 얘기했다. 그와 드레이크의 관계는 프랜차이즈의 핵심이다. 우리 이야기를 처음에 좋아하지 않았던 플레이어조차도 설리가 게임을 통해 중간 단계에 온 것을 좋아했다. 나는 설리가 중요하게 등장하지 않았다면 우리가 팬들의 분노에 고통 받았을 거라는 상상밖에 못하겠다.

2. PS 비타와 기존 컨트롤의 결합

PS 비타의 독특한 컨트롤 인풋

스토리와 미션 개발이 거대한 도전이 되고 몇 달을 반복하는 동안, PS 비타 하드웨어의 많은 새로운 인풋을 위해 컨트롤을 디자인하는 것은 똑같이 힘들 거라는 것이 밝혀졌다. 우리의 시니어 디자이너 중 한 명인 제프 로스가 이것에 대해 말한다.

제프 로스: 우리가 디자인하는 데 가장 큰 도전 중 하나는 '언차티드' 프랜차이즈에 정말로 남는 동시에, 하드웨어에 게이머들이 바라는 것을 넣으며, 전통적인 컨트롤(버튼과 조이스틱)을 가지고 PS 비타의 특별한 인풋(앞뒤 터치 스크린과 가속도계, 카메라, 자이로컴퍼스, 나침반)에 집중하는 것이었다.

영화적인 액션-어드벤처 장르는 터치와 자이로컴퍼스 같은 촉각을 이용한 컨트롤이 절실히 필요했다. <레이더스(Raiders of the Lost Ark)>를 생각해보면 인디아나존스는 모래 주머니로 무게를 달거나, 조각을 느끼기 위해 맨손으로 공예품을 만지거나, 빛이 있는 데서 스태프 오브 라(Staff of Ra)를 돌리고 움직이는 일들을 해야 했다. 이것은 '언차티드' 같은 프랜차이즈를 위한 PS 비타 인풋에 완벽하게 적용할 수 있을 것 같았다.

우리는 이미 위(Wii)와 아이폰에서, 움직임과 전투 같은 더 전통적인 게임플레이를 위한 터치와 모션 인풋의 한계를 시연하는(PS 비타의 버튼과 두 스틱을 이용할 경우) 많은 게임을 플레이 해봤다. 하지만 숯 탁본이나 디지털카메라, 코덱스, 크립텍스, 직소 퍼즐 같은 PS 비타에 특화된 기술 실행이 픽션과 게임플레이를 성공적으로 합쳤다고 느꼈다.

우리는 심지어 드레이크의 일기와 횡단(traversal) 같은 기존의 프랜차이즈 기술을 PS 비타 컨트롤에 복사할 수 있었다. 정렬된 전투는 미묘하지만 없어서는 안 될, 플레이어들이 헤드샷을 미세 조정할 때 도와주는 자이로컴퍼스 에이밍의 혜택을 받았다. 하지만 몇몇 플레이어들과 비평가들은 난투극(melee)과 두목 싸움 역학(mechanics)에 터치를 더했을 때처럼 PS 비타 컨트롤로 너무 멀리 갔다고 생각했다. 우리는 그들의 강한 부정적인 반응이 역학 자체 때문이 아니라(사실, 입증되지 않은 증거는 많은 게이머들이 이 특징을 좋아했다는 것을 보여준다), 우리가 그들에게 선택권을 주지 않았기 때문이라고 최종 분석했다.

다른 핵심 역학에 PS 비타에 특화된 인풋을 더했을 때 우리는 플레이어들에게 버튼과 스틱으로 플레이 하는 대신에 옵션을 주었다. 가령 횡단(traversal)에 터치 인풋을 더했을 때 '언차티드'의 전통적인 클라이밍 컨트롤도 유지했다. 그래서 그것을 좋아하지 않는 플레이어에게 불리한 점이 없었다. 그들은 단순하게 스틱과 버튼으로 돌아갈 수 있었다. 조준하는 데 있어 자이로스코프는 스틱 조준을 대신하지 않았다. 단지 그것을 강화해서 플레이어가 끌 수 있었다.

반면에, 근접 접촉(touch melee)은 우리의 하이브리드 디자인 접근을 피해갔다. 포커스 테스트가 이 역학을 중요한 문제로 인식하지 못했기 때문이다. 그래서 우리는 그 역학을 성공적으로 사용한 '인피니티 블레이드(Infinity Blade)' 같은 최근 만들어진 iOS 게임을 보았다. 지나고 보니 우리는 논리적으로 뒷받침해주는 모든 시스템에 세계적인 두 가지 인풋 방법을 받아들였어야 했다. 만약 당신이 터치를 쓰고 싶다면? 훌륭하다. 스틱과 버튼을 원한다면? 우리는 괜찮다.

카누 시퀀스

플레이어가 조정하는 카누 시퀀스를 넣으면서 우리 결과와 비교하거나 거기서 교훈을 얻기 위한 기존의 어떤 기준도 없이 어떤 것을 디자인해야 했다. 카약을 타는 미니 게임은 '위 스포츠 리조트'에서 볼 수 있지만 그것은 노를 젓는 것을 흉내 내는 커다란 몸의 움직임에 초점을 맞춘 것이다. 그래서 우리는 거기서 의미

있는 교훈을 얻을 수 없었다. 첫 액션 어드벤처가 카누를 타는 경험이 되리라는 것을 결정한 것은 우리였다.

우리가 확실히 아는 것은 드레이크와 설리가 적으로 가득한 열대 우림으로 조용히 잠입해야 한다는 플롯뿐이었다. 그리고 인력으로 가는 카투는 그들의 예산에 딱 맞았다. 프로젝트의 생명을 넘어서, 카누 완성은 레일 컨트롤부터 전면적인 카누 시뮬레이션까지 많은 방식을 필요로 했다. 최종 버전은 레일이 깔린 내비게이션을 포함한 다양한 기술과 플레이어 중심의 추진, 조용한 물과 하얀 강 급류, 환상적인 폭포 탈출, 그리고 프랜차이즈 역사상 처음으로 플레이어들이 설리로 플레이할 수 있는 곳인 폭발적인 전투 시퀀스를 이용하면서 마무리 지었다.

강 단계의 초기 버전에서 찍은 스크린샷. 카누의 초기 프로토타입에서, 플레이어는 터치 스크린을 문질러 노를 조정하면서 카누를 왼쪽과 오른쪽으로 저을 수 있었다.

전체 카누 시뮬레이션은 정말 재미있지만 플레이어를 너무 많이 가르치고 연습시켜야 했기 때문에 출시된 게임에서는 잘렸다. 플레이어가 카누를 효과적으로 작동하는 방법을 배울 즈음에는 미션이 끝나버릴 터였다. 이것은 디자인 관점에서 실망스러웠지만 사용자들이 개울을 노 저어 가려고 하는 작은 샘플을 본 뒤에 옳은 결정을 내렸다.

시뮬레이션에서, 카누는 스크린 옆쪽에서 위아래로 문질러서 플레이어들이 번갈아 젓는다. 몇몇 플레이어들에게는 스크린 왼쪽 옆을 문지르면 보트가 오른쪽으로

돌아가게 설정했고(의도된 효과였다), 다른 플레이어들에게는 왼쪽을 문지르면 왼쪽으로 나아가게 했다. 트레이닝의 양은 이 본능을 뒤집지 못했다.

우리는 컨트롤을 거꾸로 하는 옵션을 넣을 수 있었지만 그것은 해결하기에는 너무 큰 문제가 있다는 것이 밝혀졌다. 몇몇 플레이어들은 서서히 번갈아 양쪽을 문질러서 적절한 속도로 직진 항해했을 것이다. 이들은 시뮬레이션을 효과적으로 컨트롤할 수 있고 제대로 인식하는 우리의 타깃 게이머들이었다. 다른 게이머들은 그들이 바람직하지 않다는 것을 깨닫기 전에 스크린의 한쪽을 짧게 문지를 것이다. 그리고 종종 좌초되어 물 속으로 다시 돌아가야 하면서 카운터 스티어(counter steering)를 하려고 옆쪽을 미친 듯이 문지를 것이다. 이런 문제들은 더 많은 훈련 시간과 길 중앙으로 좌초된 보트를 "자동 돌리기" 같은 도우미로 해결될 수 있었다. 하지만 전체 게임에서 카누 장면에 상대적으로 작은 부분이었기에, 우리는 시뮬레이션이 작용하게 만들기 위해 시간이나 자원을 쓸 수가 없었다.

우리는 여전히 카누의 마지막 완성이 꽤 자랑스럽다. 내러티브와 상호적인 집중 사이에서 적당한 균형을 유지했기 때문이다. 대부분의 게이머들은 그들이 멋진 카누 시뮬레이션을 놓쳤는지 의문을 품지 않을 것이다. 프로젝트 마지막 무렵이어서, 게임플레이의 짧은 섹션을 개발하는 데 시간을 투자하는 것이 가치 있는 일인지 의문을 가졌지만, 그것을 플레이 해 봤다면 재미있을 뿐 아니라 아주 멋지다는 데 동의했을 거라고 생각한다. 그리고 카누를 타고 표류하면서 설리와 시간을 보내는 것에 누가 반대할 수 있겠는가?

최종 게임의 스크린샷. 카누 오른쪽에 문지르기 아이콘을 볼 수 있다.
플레이어는 컨트롤의 자유를 잃은 대신 좌절하지 않아도 되었다.

3. 문서

우리가 개발하는 동안 계속 싸웠던 것은 특징을 어떻게 기록하느냐와 팀원들이 변화에 대한 최신 정보를 어떻게 유지하느냐였다. 이것은 새로운 문제는 아니었고 몇몇 프로젝트에서 우리가 해결하려고 했던 것이었다.

몇 년 동안 우리는 종종 상호 결합된 도큐먼트 수백 페이지에 달하는, 게임 개발의 바이블이 된 어마어마한 워드 문서인 '마스터 디자인 도큐먼트'를 썼다. (워드가 여전히 그 기능을 가지고 있었을 때였다.)

우리는 많은 팀들과 같은 이유로 그 바이블에서 멀어졌다. 아무도 그것을 읽지 않았고 최신 정보를 유지하기가 어려웠다. 지난 두 프로젝트에서 우리는 성공하기도 하고 실패하기도 하면서 위키와 이메일을 이용했다.

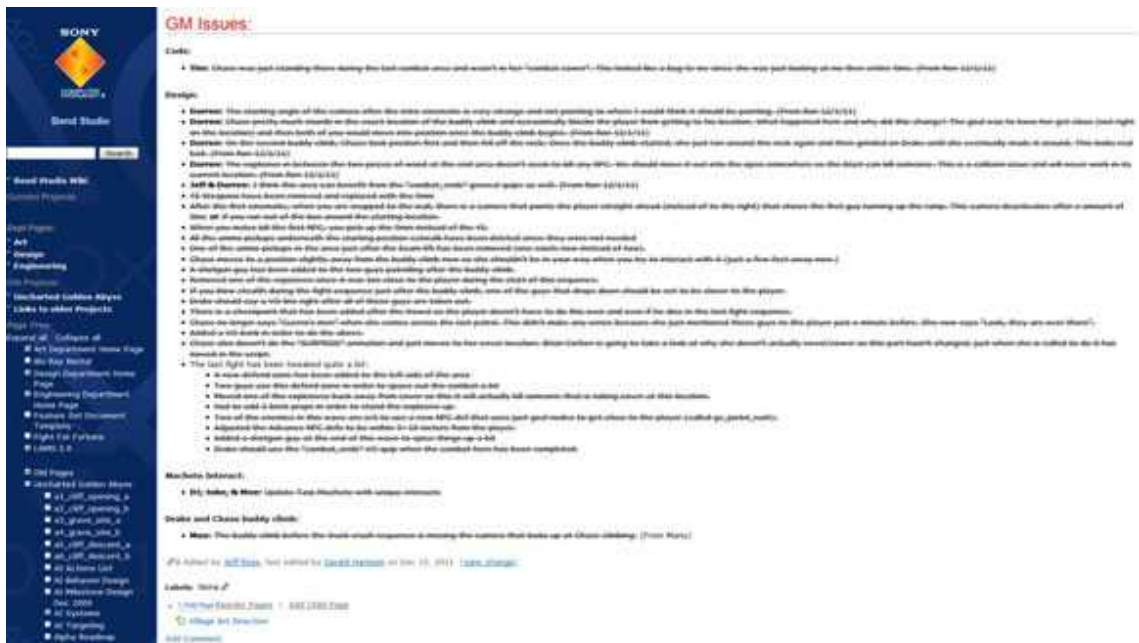
위키(Wiki)는 워드보다 더 접근하기 좋아 보이기 때문에 강력한 커뮤니케이션 도구가 될 수 있다. 위키 페이지는 중요 항목과 이미지, 다이어그램을 좀 더 강조하면서 덜 빽빽한 편이다. 정보는 관련된 정보로 쉽게 접근할 수 있어 더 작은 덩어리로 분산된다. 팀원들은 필요한 것을 찾는 데 우리 웹을 더 찾아보려고 하는 것 같았다.

개발 초기 우리 디자인(세계, 레벨, 특징, AI, 무기 등등) 모두에 위키를 사용했다.

초기 위키 페이지는 우리가 많은 중요 항목과 링크 이미지를 사용해 정보에 더 접근하기 쉽게 만들기 위해 우리가 얼마나 노력했는지를 보여준다. 이 페이지는 2009년 자료로, 당시는 게임이 여전히 중심이었다.[5]

나중에, 위키는 수정될 필요가 있는 것들의 목록을 확인하는 데 거의 독점적으로 사용되었다. 각 레벨은 자체 위키를 가지고 있었고 팀원들은 이 목록을 매일 업데이트하고 확인해야 했다.

---

[5] 원본이미지: http://gamasutra.com/db_area/images/feature/181082/image21.jpg

주요 마일스톤에 가까워졌을 때, 위키는 해야 할 목록을 확인하는 데 사용되었다.[6]

또 트랙 아트와 디자인, 전반적인 업무를 제작하는 것, 제작의 중요한 단계 등등에 쓰였다.

[6] 원본이미지: http://gamasutra.com/db_area/images/feature/181082/image22.jpg

- Feature Set Document Template
- Fight For Fortune
- LAMS 2.0
- Machine - Rising Dawn
- Old Pages
- **Uncharted Golden Abyss**
- WikiNavigation

	Mining Region	Friends and Enemies	Art	IGC's	Code	Design	Bonus	Sound	VO	Music	IGC's	Streams	Mem	GM
Chapter 0:	intro_snake_temple	I'm Telling You... It Was Drake	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 1:	a1_cliff_opening_a	You Ain't Seen Nothing Yet	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 1:	a2_cliff_opening_b	You Ain't Seen Nothing Yet	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 2:	a3_grave_site_a	No Prison Tats	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 2:	a4_grave_site_b	No Prison Tats	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 3:	a5_cliff_descent_a	Nothing But Some Old Bones	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 3:	a6_cliff_descent_b	Nothing But Some Old Bones	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Shanty Town Region	**The Lost Revolution**	**Art**	**IGC's**	**Code**	**Design**	**Bonus**	**Sound**	**VO**	**Music**	**IGC's**	**Streams**	**Mem**	**GM**
Chapter 4:	Prison Shack	Who's the Building On Fire	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 5:	Lower Village	I'm Not Leaving Without It	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 6:	Middle Village	I'll Break Your Fingers	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 7:	Warehouse	He Cut A Deal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 8:	Upper Village	Learning the Hard Way	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 9:	Headquarters	He Gave Them Everything	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 10:	Dam	That Makes Three Of Us	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 11:	avalanche_trail	Finder's Keepers	✓	NA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 12:	mud_luge	What That Means to Me	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Colonial Region	**On the Trail of Vincent Perez**	**Art**	**IGC's**	**Code**	**Design**	**Bonus**	**Sound**	**VO**	**Music**	**IGC's**	**Streams**	**Mem**	**GM**
Chapter 13:	Perez Study	My Grandfather's Sanctuary	✓	NA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 14:	catacombs_approach	He Was Never Coming Back	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 15:	catacombs_entrance	Chimera to Ward Off Evil	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 16:	catacombs_chamber	Chamber of the Seven Fathers	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 17:	catacombs_escape	Give Me My Gun	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 18:	catacombs_exit	Spilling Blood For Me	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 19:	catacombs_approach_fight	Proving Your Worth	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Jungle Region	**La Selva de las Serpientes**	**Art**	**IGC's**	**Code**	**Design**	**Bonus**	**Sound**	**VO**	**Music**	**IGC's**	**Streams**	**Mem**	**GM**
Chapter 20:	Bar	Sticking Your Neck Out	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 21:	jungle_river	Without A Paddle	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 22:	jungle_ruins_a	Tear the Hide Off a Rhino	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 23:	jungle_ruins_b	Keep Your Head Down	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 24:	jungle_mound_b	Ride of the Valkyries	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 25:	jungle_mound_top_sunset	I Forgot to Mention	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 26:	jungle_trek	Farther Than It Looks	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 27:	jungle_snake_temple	The Gateway To Hell	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Quivira Region	**The Edge of the Golden Abyss**	**Art**	**IGC's**	**Code**	**Design**	**Bonus**	**Sound**	**VO**	**Music**	**IGC's**	**Streams**	**Mem**	**GM**
Chapter 28:	cavern_entrance	Trapped Like Rats	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 29:	cavern_descent	Doorway of the Gods	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 30:	ancients_explore	The Lake of Ghosts	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 31:	ancients_throne	A Sacrifice of Blood	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 32:	ancients_escape	There's No Turning Back	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapter 33:	cavern_ascent	Getting My Hands Dirty	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

전체 게임 제작은 위키를 거쳐 기록되었다. 이 페이지에서 게임의 각 레벨을 위한 모든 중요한 특징을 볼 수 있다.[7]

하지만 위키에는 문제가 있다. 하나는, 위키 페이지가 편집하기 어렵다는 것이다. 위키 마크업은 많은 것에 유용할 수도 있지만 라이팅 크리에이티브 디자인 도큐먼트는 아니다. 프로젝트 후반에 우리는 워드로 페이지를 편집할 수 있었지만, 여전히 포맷이 옳다는 것을 확실히 하는 데 어려움이 있었다. 그때 일러스트레이션을 더하는 것은 쉽지 않았다. 그렇지 않으면 모든 것이 현재 시점이라는 것을 보장하기 위해 퍼포스(Perforce)를 경유해서 도큐먼트를 연결할 수 있었다. 그리고 위키 페이지가 (퍼포스를 거쳐 업데이트되어야 했던) 워드보다 접근하기 쉬웠을지라도, 팀원들이 실제로 그것들을 읽을 방법이 없었다.

똑같이 문제가 된 것은 위키 페이지가 워드보다 덜 빽빽했을지라도, 급속도로 데이터에서 벗어나는 경향이 있었다. 개발 마지막에, <언차티드: 새로운 모험의

---

[7] 원본이미지: http://gamasutra.com/db_area/images/feature/181082/image23.jpg

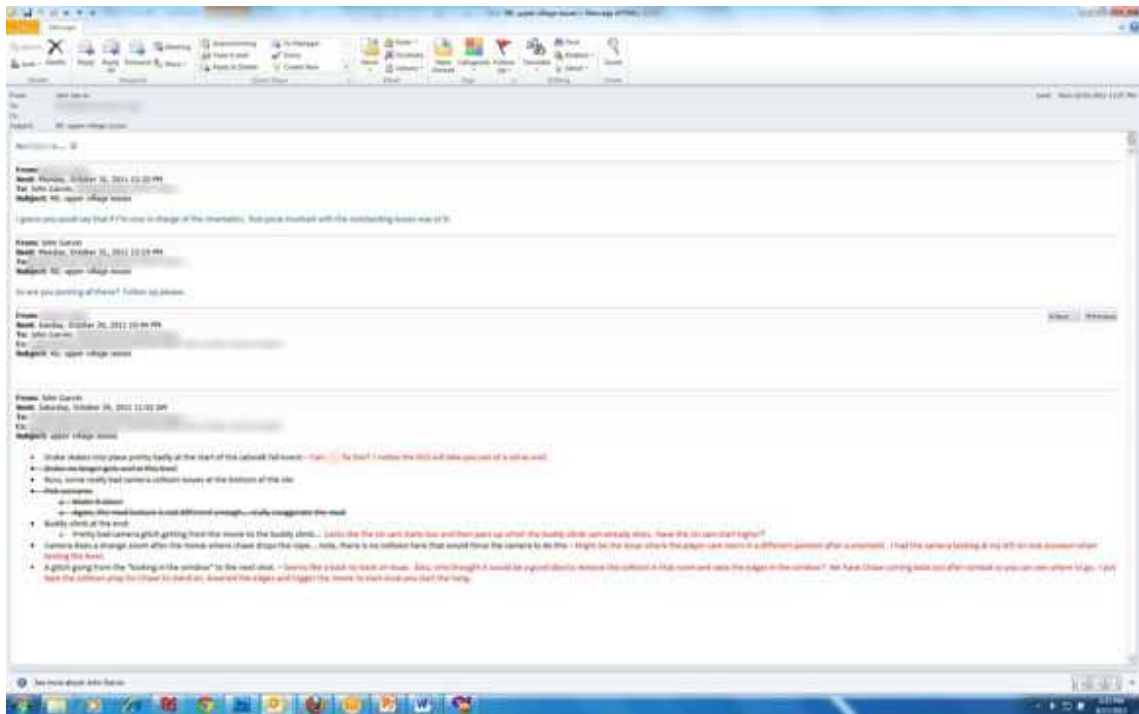
시작>의 메인 위키 페이지에는 171쪽의 하위 페이지가 있었고, 각각은 또 수십 개의 하위 페이지가 있었다. 끝도 없이 하위 페이지가 더해졌다. 거의 모든 페이지들은 데드라인 전에 오래된 정보가 돼버렸다. 정보를 최신으로 유지하는 것은 아무도 시간을 낼 수 없는, 내내 해야 하는 업무가 되었다.

이것은 우리가 이메일에 의존하게 된 이유 중 하나다. 이메일은 위키 페이지처럼 간결할 뿐 아니라 시기적절할 것이 거의 보장되기 때문에 효과적이었다. 만약 내가 오늘 보낸 이메일을 읽는다면, 그 정보는 현재 정보라는 것이 거의 보장된다. 우리는 해야 할 일 목록을 생성하고 액션 아이템을 만들고, 임무를 확인하고, 문제를 논의하는 등의 일에 이메일을 사용했다. 우리의 메인 환경 기술자(Principal Environment artist)는 이메일을 그의 'FixPix'를 보내는 데 썼다. 이것들은 그래픽 문제들과 버그, 프랑수아가 각 게임 레벨을 위해 만든 수정 요청의 편집본이었다. 그것들은 거의 전부 비주얼이었기 때문에 본보기와 기술자 사이에 소통이 안 되는 경우가 거의 없게 만들면서 소통의 효과적인 형태라는 것을 입증했다.

이 같은 픽스픽스(FixPix)는 비주얼적으로 그래픽 버그를 보여주고 수정을 요청하는 데 쓰였다. (클릭하면 커진다.[8])

문제들이 더 복잡해졌을 때, 이메일은 종종 책임전가와 지탄의 대상이 되는 지연의 사슬이 된다. 여기 2011년의 예시가 있다. 원래의 이메일은 샨티 어퍼 빌리지(Shanty Upper Village) 단계에서 발생한 문제 리스트였다. 빨간색 텍스트는 팀원들의 답변이었고, 여기서 어떻게 맥락이 벗어났는지를 볼 수 있다. 이메일의 명백한 문제는 팀의 대화에서 문제가 발생할 시, 비동시적 소통이 가장 효과적인 해결책이 아니라는 점이다. 그것은 문제를 왔다 갔다 하게 만들거나 "책임

[8] 참조링크: http://gamasutra.com/db_area/images/feature/181082/image24.jpg

공방(blame game)"을 하게 만들기 쉽다.

이메일의 위험성: 같이 문제를 해결하기 보다는 "책임공방"을 하느라 맥락에서 벗어나기 너무 쉽다.[9]

우리는 최근 프로젝트에서도 여전히 위키를 사용하고 있지만(더 나은 해결책을 찾기 전까지) 이메일에서 멀어지기 위해 의식적인 노력을 하고 있다. 우리는 면대면으로 문제를 해결하기 위해 일대일 미팅에 훨씬 더 많은 시간을 보내고 있으며, 이메일은 차선책으로 사용하고 있다. 또한 공동 분야에서 훨씬 많은 즉석 미팅(ad-hoc meetings)을 한다.

우리는 또한 서커 펀치 프로덕션(Sucker Punch Productions)의 브라이언 플레밍(Brian Fleming)으로부터 훌륭한 조언을 얻어, 현재는 매주 전체 팀들과 회의를 한다. 우리는 대략 각 10~15명씩 네 개의 그룹으로 팀을 나누었다. 크리스와 나는 프로덕션 매니저와 함께 예외 없이 매주 월요일 아침 각 그룹과 30분씩 미팅을 한다. 이 미팅들은 정보 수집만을 위한 것이다. 크리스와 나는 그들에게 스튜디오와 프로젝트의 상황에 대한 정보를 주고, 프로덕션 매니저는 다른 팀들이 무엇을 하는지에 대한 가장 최신 정보를 주며, 팀원들은 우리에게

[9] 원본이미지: http://gamasutra.com/db_area/images/feature/181082/image25.jpg

그들의 최근 업무에 대한 정보를 준다. 이 모든 것은 사람들이 위키를 읽고, 정확한 업무를 하는지 확인하기 위해 만들어졌으며, 모두 함께 다음 단계로 나아가기 위한 것이다.

4. 범위

벤드 스튜디오는 비록 <사이폰 필터(Syphon Filter) 스타일의 잠행 액션(stealth action)이나 <레지스탕스: 레트리뷰션> 스타일의 공상과학 액션(sci-fi action)에 주력했지만, 언제나 3인칭 액션 게임들을 개발해왔다. 하지만 우리는 <언차티드> 게임에 요구되는 추가 콘텐츠의 양을 완전히 과소평가했다. 프로토타이핑을 끝내고 실제 제작을 시작하면서, 우리는 이를 깨닫고 디자인과 스토리를 잘라내기 시작했다. 우리가 제작을 시작하기 전에 잘라낸 몇 가지 예를 소개한다.

신디(The Chindi)

<언차티드: 새로운 모험의 시작>의 마지막에는 초자연적인 적들이 없다. 원래는 존재했었다. 초안에서는 드레이크가 금의 지하 도시에 도착해 구에로의 모든 사람들이 죽은 것을 발견한다 – (방사능 금에 노출된 세대에 의해 변형된, 퀴비라의 조상으로 밝혀지는) "신디(Chindi)" 라 불리는 지역 미신의 희생된 것이다.

우리는 완전히 다른 AI와 애니메이션(우리에게 없는), 전투 방법, 캐릭터 자산 등의 설정으로 골머리를 썩지 않고, 그저 평범한 사람들과 싸우는 멋진<언차티드> 스타일의 전투가 우리에게 적합하다는 것을 알았기 때문에 신디 부분을 편집했다.

2010년 1월 <언차티드 NGP> 프레젠테이션의 슬라이드

신디를 편집한 것은 또한 우리 게임을 <언차티드: 엘도라도의 보물>과 차별화 시켰다. 이야기의 초안을 읽으면서, 에이미는 신디가 디센던트(Descendants)와 꽤 유사하다는 의혹을 표했다. 나중에, 내가 <언차티드>의 방식에 초자연적인 엔딩이 필요한지 물었을 때, 그녀는 전혀 아니라고 대답했다. 따라서 신디는 편집됐다. 어떤 플레이어들은 그런 걸 그리워하고 초자연적인 엔딩이 없는 것은 <언차티드>가 아니라고 말한다. 다른 이들은 그것의 부재가 게임을 더 낫게 만든다고 생각한다. 우리는 어느 쪽도 아니다. 우린 그저 스케줄을 조정하려고 노력했을 뿐이다.

우리가 느끼기엔 편집이 게임 플레이를 많이 해치진 않는다. 왜냐하면 우리는 스토리를 다시 쓸 수 있었고(우린 여전히 제작 준비단계였다는 것을 기억하라) 단테가 나타나 용병 부대와 함께 게임의 끝으로 향했다. 용병들은 구에로의 폭력배들과 멋지게 대조를 이루는 전투 시나리오를 만들게 해주었다. 용병들은 더 좋고 강력한 무기와 방탄 조끼로 무장하고 있었으며, 더 군인 같고 조직화되어 보였다. 용병들이 <언차티드>의 초자연적 적들처럼 독특한 게임플레이 방식을 제공하진 못했지만, 모든 적 유형에서 행동과 애니메이션을 공유 가능할 수 있었기에 우리의 스케줄에는 엄청난 도움이 됐다.

이슬라 프로비덴시아(Isla Providencia)

원래 이야기에서, 체이스와 드레이크는 싯 시디즈 리트릿(Sete Cidades Retreat)에서 에스테반의 지하실(Esteban’s Crypt)를 찾아, 헨리 모간(Henry Morgan)이 수 세기 전에 (다른 중요한 매거핀인) 에스테반의 검(Esteban’s Sword)과 다른 약탈품들을 카리브해의 섬에 있는 그의 비밀 저장고에 숨겨놨음을 알게 된다. 드레이크는 그것을 되찾기 위해 그의 다른 친구, 해리 플린(Harry Flynn)과 팀을 이룬다.

1.9 Speak Softly And Carry A Big Stick

Movie

When they make it to safety, Drake looks back at the burning remains of Casco Viejo. commenting that pirates have sacked the city once again. Sully says he's gotta stop letting Drake talk him into these fools errands. Now that he's out of debt… Drake laughs, Sully's never out of debt for long. Sully shakes his head. How are they ever going to track down the sword? Three hundred years is a long time. Drake says they're not. But he knows who will.

Fade to the bar.

Marisa asks Drake, "and you're sure you can trust him to help us? Papa never trusted him." Drake says of course he's sure. The guy's a professional, well, almost a professional. What can happen?

Suddenly, we hear a familiar voice. "Drake, Sully! You blokes are never far apart, are you? Like an old married couple." Flynn. He sees Marisa, "and well, well, well. Marisa. And here I thought Drake was only in bed with this old fossil. It's like reunion night at the old collector's club." Drake asks what he has. Flynn: "First things first." Drake nods to Sully, who pulls out a piece of treasure (from the El Dorado hoard from Uncharted 1). Flynn's impressed. Wow, you two did make out, eh?

(The idea is that before this Drake has agreed to give Flynn something valuable in exchange for the papers that he was asked to "find" i.e. steal from the University.)

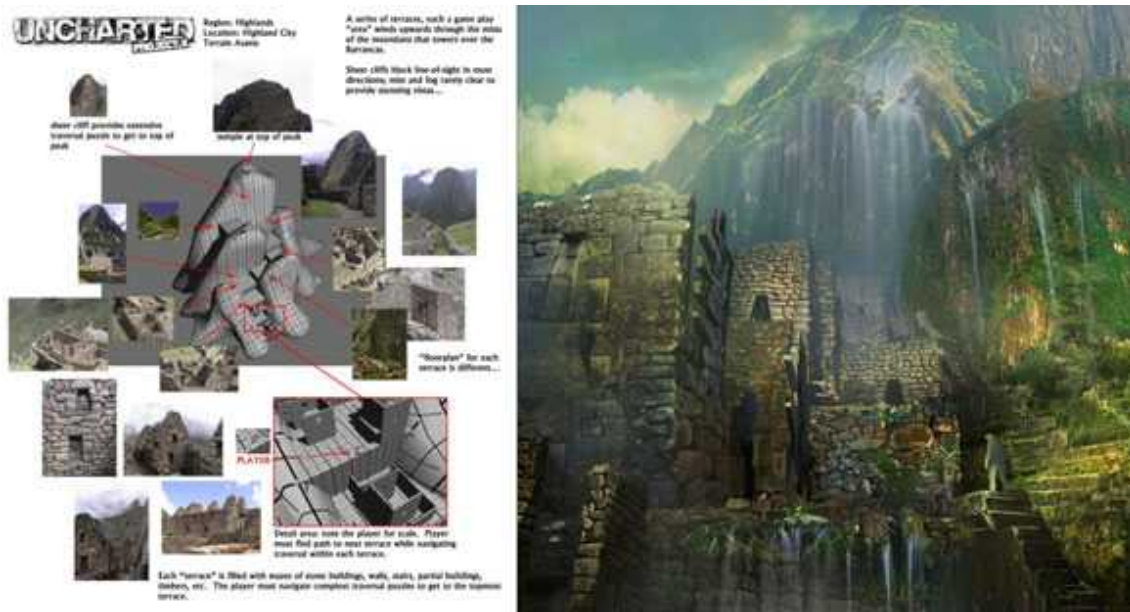
Flynn lays out some papers. Here's what he's found: He lays out a map of Isla Providencia. Evidently one of Flynn's scams is to scour the papers of leading archeologists from universities all over the world, looking for papers of sites they've discovered… then he sneaks in and "helps" them with artifact recovery. He found this one: a site that Morgan might have used as a hideout and supply center while privateering in the Caribbean. Several artifacts were found, including these: Drake looks at them, items from the sacking of Panama City. But before the site could be fully explored, the university team was thrown out by the Columbian government: the island is part of the ongoing territorial disputes between Columbia and Panama.

2010년 6월의 초안에 있는 이 페이지는 드레이크가 어떻게 사람이 없는 카리브해 섬에서 해리 플린과 교류할 수 있었는지 보여준다.

우리는 어쩌면 <언차티드2: 황금도와 사라진 함대>에서 플린의 행동을 설명해 줄 수 있는, 초기에 드레이크가 플린을 어떻게 속이는 법을 보여주는 아이디어가

마음에 들었다. 하지만 우리는 이 플롯 요소를 편집해야 캐릭터, 모캡, 설정, 영화, 게임 플레이의 전체 세계 가치를 편집할 수 있다는 것을 깨달았다. 그때 나는 플린을 보내고 싶지 않았지만, 나중에 밝혀진 것처럼 더 잘라냈어야 했다. 그리고 감사하게도, <언차티드>의 팬들은 플린을 설리만큼 사랑하지 않았다.

산악지대(The Highlands)

이 세계는 마지막 열대 우림 단계인 27장과 첫 번째 퀴비라 단계인 28장 사이에 위치했었다. 드레이크와 설리는 잃어버린 금의 도시의 입구를 발견할 마추픽추(Machu Picchu)유형의 도시로 가기 위해 위험한 절벽들, 좁은 길들, 그리고 더 흔들리는 다리를 횡단해야 했다.

산악지대의 높은 지역 디자인과 컨셉 아트, 설리를 주연으로 하는 또 다른 세계.[10]

이 세계는 최종 제작이 시작되기 전까지 편집되지 않았기 때문에, 플레이 가능한 그레이 박스(gray box) 단계의 컨셉 아트, 축소 모형(maquettes), 레이아웃이 있다. 하지만 제작이 시작되면서, 우리는 여전히 노티 독 스타일의 개방된 공간, 절벽, 풍경을 해낼 수 있을지 걱정하고 있었다.

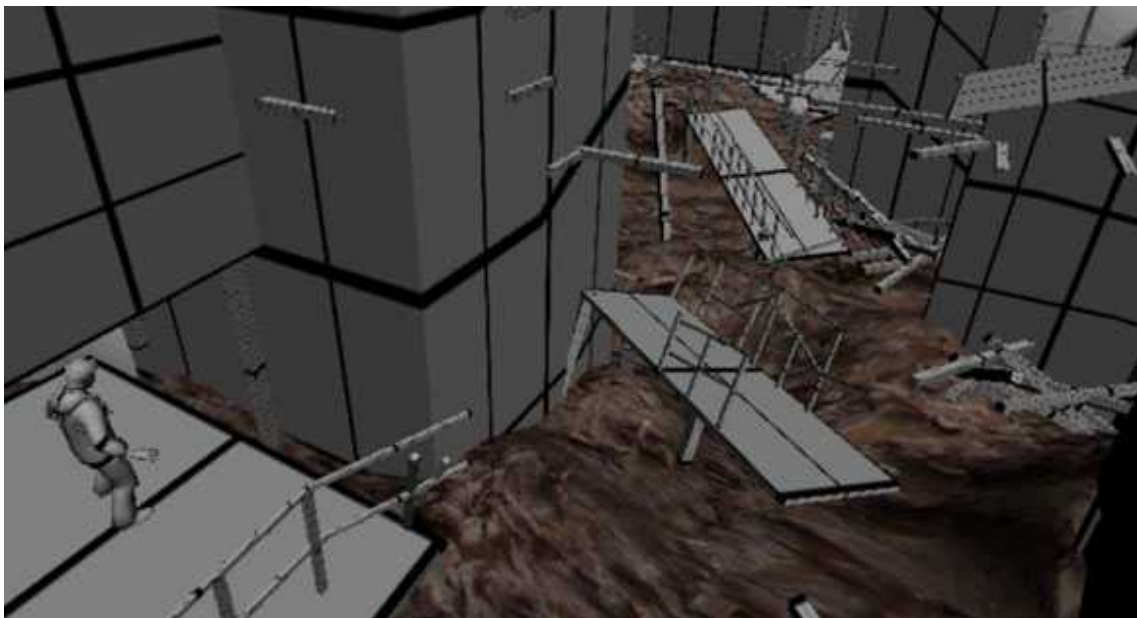
나중에 밝혀진 것처럼, 우리의 환경과 기술팀은 우리가 풍경을 잘 해낼 수 있으며, 나는 그저 횡단하는 세계가 얼마나 장관일지 상상하기만 하면 된다는 것을

---

[10] 원본이미지: http://gamasutra.com/db_area/images/feature/181082/image28.jpg

증명하였다. 그 당시 우리는 플레이어들이 설리 시간을 충분히 갖지 못할까 걱정했기 때문에 산악지대를 진행하는 것이 미안했다. 하지만, 열대 우림 세계가 제작 과정에서 두 배로 커지면서, 그런건 문제가 되지 않는다는 것이 밝혀졌다(말장난이 아니라, 이쪽이 훨씬 큰 문제였다).

샨티 사태 세계(Shanty Avalanche World)
마지막 주요 편집은 스크립트가 고정되고 모든 제작이 시작되었을 때 실행됐다. 하지만 편집은 게임에 길이 문제(scope issue)가 있다는 것을 깨달은 결과가 아니었다. 이것은 쓰나미(tsunami) 때문에 편집되었다.

원래 샨티 사태 세계는 9장(마지막 샨티타운 단계)과 10장(무기가 없는 드레이크와 체이스가 살기 위해 도망가는 "사이드 스크롤링(side scrolling)" 단계) 사이에 위치했다. 붕괴 단계에서 드레이크와 체이스는 샨티타운을 산비탈 밑으로 쓸어 내리는(다리는 원래 댐이었다) 거대한 산사태의 중심에 갇힌다. 그들은 샨티타운으로 돌아가려고 하지만, 이제 진흙의 급류에 맞닥뜨리고, 그들을 주위의 모든 파괴보다 앞서기 위해 고군분투한다. 이는 기성형식의 극적인 액션이 될 것이다. 산악지대 세계처럼, 우리는 이미 축소 모형과 레이아웃, 그레이 박스 단계까지 완료했었다. 제작을 위한 세계가 준비되어 있었다.

이 그레이박스의 플레이 가능한 레이아웃에서, 드레이크는 아래의 격렬한 진흙 급류에서 벗어나기 위한 경로를 생각하고 있다.

그리고 2011년 3월, 처참한 지진과 쓰나미가 일본을 강타했고, 우리는 며칠 동안

세계 다른 사람들과 마찬가지로 흙탕물에 의해 휩쓸려간 전체 도시의 끔직한 파괴 사진과 영상을 보며 보냈다. 이 여파로, 우리는 사태 세계가 조금은 착취의 측면이 느껴져 제거해달라는 요청을 받게 될까 걱정했다.

비슷한 일이 우리 스튜디오에 한 번 이상 일어났었다. <사이폰 필터: 오메가 바이러스(Syphon Filter: The Omega Strain)>의 오프닝 세계는 원래 캐나다의 토론토로 설정되어 있었다. 캐나다 언론이 "소니가 그들의 땅에 사실상 테러 공격을 만들어냈다"고 적발하기 전까진. 알파 버전 몇 주 전, 우리는 토론토에 대한 모든 언급을 가상의 "카시지, 미시간(Carthage, Michigan)"으로 바꾸기 위해 분주히 움직여야 했다. 우리는 또한 우리의 원래 표지와 <사이폰 필터 3>에서 끌어 온 마케팅을 가지고 있었다. 왜냐하면 우리 이야기에는 워싱턴 DC를 폭파하는 테러리스트가 포함되어 있었기 때문에... 불행하게도 우리의 주어진 출시일은 2001년 9월 25일(9월11일의 몇 주 후인)였다. 우리는 여지 없이 우리의 사태와 세계를 편집했다.

하지만 모든 그 편집을 했음에도, <언차티드: 새로운 모험의 시작>은 여전히 거대한 게임이었다. 부분적으로 이것은 일부 레벨이 우리의 스트리밍 엔진에서 작동하기 위해 반으로 나뉘어야 했기 때문이었다. 다른 시리즈에서는 큰 단계를 나눠 두 개의 작은 단계가 되는 것이 큰 일은 아닐 수도 있다, 아닌가?

하지만 <언차티드>에 있어서는 그렇지 않았다. 왜냐하면 우리의 스트리밍은 자산 로드(asset loading)을 감추기 위하여 시네마틱을 필요로 했으며, 각 단계가 트랜지션 시네마틱(transition cinematic)을 필요로 했기 때문이다. – 한 순간에 우리는 스크립트에서 20분을 넘게 잘라냈지만, 그때까지 우리는 골드 마스터(gold master)에 도달했고, 우리는 모든 그 시간들과 다른 것들을 다시 더했다. 그리고 다듬는 금액이 반으로 절감된 게 아니라 도리어 두 배가 됐다는 것이 밝혀졌다. "봐, 이 레벨은 사실 전체 단계가 아니라서 플레이어의 집중과 시간을 겨우 반밖에 잡아두지 않아."라고 기술자에게 말하긴 힘들었다. 개발은 그런 식으로 진행되지 않는다.

단계의 크기와 요구 자산의 연관성에 대한 오해는 우리가 시작단계에서 저지른 실수였다. 우리는 메모리와 스트리밍에 대해 걱정했기 때문에, 더 작은 단계를 더 만드는 것이 만들고 로딩하고 다듬기 더 쉬울 것이라 생각해, 빨리 결정을 내렸다. 하지만 <언차티드>는 환경의 평방 피트 당 자산의 측면에서 밀집된 경험이었다.

작은 단계들도 모두 그림, 애니메이션, 음향, 스크립트 그리고 때때로는 코드 지원까지 필요로 하는 AI 노드(AI nodes), VO 트리거(VO triggers), 순회 모서리(traversal edges), 독특한 액션 순간, 특별한 애니메이션, 수집할만한 숨어있는 스팟(collectible hiding spots)으로 가득 차는 경향이 있었다. 또한 레이아웃이 구체화됨에 따라, 우리가 다듬어질 필요가 있는 거대한 양의 에셋에 대해 검토할 때까지 각 경험은 이야기할 때마다 커졌다.

내 사무실에 있는 "세계" 게시판. 34개의 작은 색인 카드 각각이 단계를 대표하며, 게임의

다섯 세계 연대순으로 정리되어 있다. 색색의 포스트-잇 각각은 단계를 완료하기 위한 자산 부분에 해당한다.

PSP의 질적 수준에서, <레지스탕스: 레트리뷰션>에는 단지 23 레벨이다. <언차티드: 새로운 모험의 시작>은 34 차세대 품질수준을 가지고 있으며, 각각은 우리가 만든 모든 PSP 게임 콘텐츠의 다섯 배이다. 우리가 무슨 생각을 했었냐고? 우리는 노티독 혹은 산타 모니카 스튜디오(Santa Monica Studio)의 3분의 1 크기의 핵심 팀으로 차세대 품질 콘솔 게임과 유사한 것을 만들려고 노력했다. 그것은 무모한 짓이었다. 나는 만약 우리가 그 3 세계를 잘라내지 않았다면 무슨 일이 벌어졌을지 생각만해도 몸서리쳐진다. 게임은 아마 다른 15 단계의 거의 3분의 1이 되었을 것이다. 우리는 아마도 오늘까지도 게임 작업을 하고 있을 것이다.

결국, 우리는 더 편집해야 했고, 그것이 고정된 스크립트라는 현실이 우리를 곤란하게 한 지점이었다. 길이 문제를 해결하는 유일한 방법은, 지나고 나서 보니, 더 수수한 이야기로 시작하는 것이었다. 어쩌면 두 명이 아닌 한 명의 적대자만 있어야 했다. 어쩌면 모든 페레즈(Perez) 뒷이야기는 너무 비싸기만 하고 필요 없는 것이었는지 모른다. 어쩌면 우리는 진짜로 그렇게 긴 열대 우림 여행을 할 필요가 없었다. (감사하게도 우리는 그것을 편집하지 않았다 – 예이 설리!) 그리고 어쩌면 휴대용 게임기는 (<레지스탕스: 레트리뷰션>의 두 배인) 두 시간 길이의 영화를 필요로 하지 않을 수도 있다.

그것을 다시 할 기회를 얻는다면, 우리는 경험의 모든 측면에 대한 사전 조사와 목표 게임 길이 협상에 더 많은 시간을 쏟을 것이다. 그것은 값비싼 가르침이었으며, 우리는 게임을 끝내는 데 많은 양의 초과근무를 해야 했다.

5. 비상상황(Crunch)

2011년 1월부터 12월까지, 팀은 거의 쉬지 않고 일했으며, 우리 대다수는 당시 저녁과 주말에도 일을 했다. 매 저녁 우리는 저녁을 제공하려 했으므로 팀은 그들의 시간을 최대화하고 가능한 빨리 집에 갈 수 있었다. 사무실 매니저는 우리가 이 비상상황 동안 초과 근무 식사를 158번 이상 주문했다고 말해주었다. 내가 해왔던 모든 프로젝트에 막판 비상상황은 있었지만, 그것은 어떤 기준에서도 가혹했다.

스튜디오 디렉터로서, 크리스와 나는 스케줄과 비상상황에 대한 책임이 있었고,

우리는 그 책임감은 매우 진지하게 받아들였다. 이전 프로젝트의 초과근무는 잘못된 계획, 기획 관리의 문제, 적절한 프로토타이핑의 부족, 불명확한 기획, 통제 불가능한 반복(iteration) 등 유력한 용의자들의 탓으로 돌릴 수 있었다. 하지만 이번엔 아니었다... 적어도 전체적으로는.

<언차티드: 새로운 모험의 시작>에서 비상상황은 거의 전적으로 한가지, 야망 때문이었다. 위에 언급한 바와 같이, 우리는 게임 길이를 잘 처리하지 못해, 끝내 플레이 시간 10시간에서 12시간짜리로 만들었다 - 6시간 혹은 7시간을 기록하는 <갓 오브 워: 올림푸스의 사슬(God of War: Chains of Olympus)>과 비교해, PSP에서 가장 높은 기록을 가진 것이다.

프로젝트 포스트모템을 하는 동안, "정상적인 일과 삶의 질의 균형을 관리하는 것"이 크리스와 나를 포함해, 스튜디오의 대부분 사람들에게 가장 큰 관심사가 되었다. 우리의 가족들은 2011년 동안 거의 우리를 보지 못했으며, 우리는 힘 닿는 데까지 그런 일이 다시는 일어나지 않게 하겠다고 맹세했다. 다음은 우리가 포함시킨 몇 가지 조치이다.

- 가능한 합리적인 스케줄로 협상하고, 우리의 연구개발비와 자산을 받는다
- 팀으로 모든 사람들과 스케줄, 길이, 과정과 제작의 문제를 직접적으로 제기할 수 있는 회의를 매주 개최한다
- 최상의 플레이어 경험과 우리가 만들어야 하는 시간의 균형을 찾기 위해 다음 프로젝트의 길이를 사전에 조사한다

결론

출하 일년 전에, 우리는 팀에게 격려 연설을 하면서 우리에게 <언차티드: 새로운 모험의 시작>이 새로운 하드웨어를 앞으로 몇 년간 정의할 수 있는, 론치 타이틀을 만드는 유일한 기회가 될 수도 있다는 사실을 지적했다. 나는 그것을 믿었으며 지금도 믿고 있다. 이런 기회는 경력에서 단 한 번뿐이다.

개발이 스트레스를 많이 받으며 몇 달간 힘들게 일하는 것을 의미한다 해도, 나는 우리 스튜디오가 도전하고 해냈다는 점에 기쁘다. 모든 프로젝트는 배우는 경험이며 <언차티드: 새로운 모험의 시작>을 개발하면서 우리는 많은 것을 배웠다. 우리는 계획과 길이에 대해 중요한 점을 배웠다. 우리는 빠르고 끊임없는 포커스

테스트가 가져다 주는 셀 수 없는 가치에 대해 배웠다. 우리는 프로젝트의 핵심 파트가 일정하지 않은 순간에도 중요하고 스토리 독립적인 앞선 특징을 정의함으로써 실제 개발을 시작하는 법을 배웠다. 우리는 차세대 그래픽과 비관습적인 제어(controls)에 대해 많은 것을 배웠다. 우리는 스토리, 캐릭터, 프레젠테이션과 속도에 대해 많은 것을 배웠다. 하지만 무엇보다도, 우리는 팀으로 함께 일하는 법과 스트레스에 반응하는 법, 서로 소통하는 법, 일을 완성하는 법을 배웠다. <언차티드: 새로운 모험의 시작>의 개발은 완벽한 과정과는 거리가 멀고, 게임도 완벽하지 않지만, 스튜디오로서, 우리는 우리가 성취한 것에 자부심을 느끼며 우리의 다음 게임에 이 배움들을 적용할 생각에 신이 난다... 다음 게임은 훨씬 나을 것이다.

에필로그

이 포스트모템을 읽고 나의 선배 기획자 한 분은 다른 최근 포스트모템의 세 배에 달한다고 지적했다. 우리는 여전히 분량을 조절하는데 문제가 있는 것 같다.